Tot. 187·188

[攻略透解] 光环3 · 特技人 点燃 · 异世纪传说3 [特别企划] 不能说的秘密

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

东京秋之阵
TGS2007
火线战报
117页超大篇幅报道
110分钟DVD影像满载

危机之源
—最终幻想VII—
完全攻略+剧情小说



2007.增刊
定价：RMB19.6
ISSN 1008-0600
21>
9 771008 060006

赠品：Gamehalo DVD＋危机之源 —最终幻想VII— 海报

真·风神制作


SGS
RoHS
GTcoupe™
我们专注于
电子游戏周边产品制造
公司产品
PSP2000系列
豪华型主机软胶套
Wii系列
6IN1软胶套装
Will系列
高容量蓝光双充
PSP系列
豪华型彩色水晶盒
Dslite系列
贴身防滑软胶套
Wii系列
可伸缩枪
我们拥有现代化工业厂房12000多平方米，拥有各类生产机械设备：包括CNC加工中心，精密铣床、磨床、火花机、80吨-220吨的注塑机20台、标准化作业流水线10条、回流焊机，高周波机器和超声波机器、电池老化测试仪、滤波器等配套设备，汇集了一批经验丰富的优秀人才和一批训练有素的员工队伍，为客户提供高质量的电子游戏周边系列产品。
广遇电子
GTcoupe™
中国总代理:广州威达电子
地址:广州荔湾区西堤二马路8号南太市场新12档
电话:020-81014157 020-81010971 传真:020-81010971
联系人:田先生 徐小姐
手机:13711577572(田先生)

JIUSHENG

久圣电玩新旗舰店

旗舰店内不但配备了高清电和专业5.1音响，舒适的环境能让每一位顾客细细品味次世代游戏真正的魅力。

火热开张


《FF7 CC》限定版PSP及游戏……


各种颜色的新款PSP－2000……


《潜龙谍影》20周年纪念超值套装……


各类主机及其原装配件，本店应有尽有



新品登场 魅力无限

YOU SURE COOL 最优（YOU）、最速（SURE）、最酷（COOL）

实力作证<<<

深圳首家具有独立法人资格、拥有雄厚经济实力与营销规范化的电子游戏软硬件与电子产品等多元素的优质产品进出口销售公司。

高效首选<<<

拥有国内最高效、最畅通的进货渠道，所有产品真正做到与日本欧美市场完全同步。

批发首选<<<

除原有日本、香港、深圳设立的服务网点外，还将专门成立面向国内游戏市场的信息化销售服务。经过公司多年的自身不懈努力，已发展成为国内各类的电子产品和游戏相关等进出口产品顶级代理商、供销商。

联系电话：**0755-81693633**

深圳市久圣电子有限公司

总店 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫1楼G11号　联系人：魔魔　电话：0755－82203785　传真电话：0755-82206258

业务联系人：王小姐 业务电话：0755-81553683 业务QQ：102967377

http://www.jiusheng.net.cn (欢迎垂询)

热 忱 欢 迎 新 老 顾 客 光 临 本 店 选 购 游 戏 产 品

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第187·188期 TV GAME半月刊
2007年增刊

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

增刊
COVER STAFF
封面用图:原创
封面画师:陈杰
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1





游戏情报站

《光环3》首日销售额达1.7亿美元 ---- 126
PSP创造发售以来最佳成绩 ---- 127
Activision收购《PGR》开发商 ---- 128
育碧于成都成立游戏研发制作室 ---- 130

小说回廊

危机之源 最终幻想Ⅶ（上） ---- 204

攻略透解









游戏立方

多边共享区 ---- 148
问题小卖部 ---- 152
秘密花园 ---- 154

研究中心

战国无双2 猛将传 ---- 160

次世代过山车

天剑 ---- 212
战鹰 ---- 214
龙穴 ---- 215
使命召唤4 现代战争 ---- 216

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
www.e-gtco.com

新机地

引领游戏玩乐新年代

PLAYSTATION 3　XBOX 360　PSP PlayStation Portable　Wii　NINTENDO DS



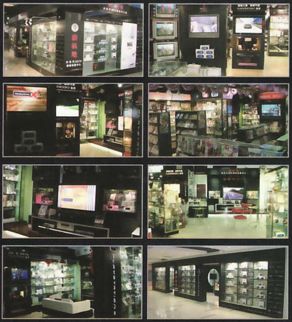
上海-北京-深圳

顶级豪华

新世代HDTV游戏体验店

上海星游城体验中心
上海美罗城体验中心
北京E世界体验中心
深圳东门体验中心

体验游戏　精彩无限



次世代HDTV高清游戏专门店

- 全国首创惟一一家次世代HD TV GAME特色游戏专门店。
- 陈列全系列次世代游戏主机，包括PS3、Xbox360、Wii、PSP、PS2、NDSL以及游戏配件等，海量选购。
- 顶级豪华的设备，52寸夏普G7（1080p）高清显像。BOSE5.1声道音响，效果绝对震撼，提供次世代主机试玩体验。
- 在最佳的商场开设最具特色的连锁店；提供最全面的游戏影音产品，加上最专业的服务去圆你最理想的游戏梦。

超越玩乐无限可能的PS3世界；标榜体感游戏，亲子同乐的革命性主机Wii；让你充分体验网络的精彩的Xbox360主机；新机地首创中国第一家次世代HD TV GAME游戏专门店。您心仪的次世代主机有多强悍？快到新机地北京、上海、深圳次世代HD TV GAME体验中心试玩就知道了。

热烈祝贺北京e世界体验中心 上海体验中心火爆开业！

北京e世界旗舰店
地址：北京市海淀区中关村大街11号中关村e世界数码广场西座地下一层A032－A033
电话：010－62682804

北京海龙店
地址：北京市海淀区中关村海龙大厦六层Y605C
电话：010－51195187

上海星游城店
地址：上海市徐汇区天钥桥路580号星游城地下2层18号
电话：021－61619726

上海美罗城店
地址：上海市徐汇区肇嘉浜路1111号美罗城第三层国际音响广场中庭
电话：021－64268266

上海动漫城店
地址：上海市静安区南京西路1856号动漫城2层
电话：021－51501390

深圳东门体验店
地址：深圳市罗湖区新园路西华宫1楼G10号
电话：0755－25192481；0755－82251624

深圳旗舰店
地址：深圳市罗湖区解放路西华宫3楼207A1
电话：0755－82286364；0755－25198828

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

CONTENTS Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈华 黄毅华 罗质彬 冯健 赵庆 张崴翔 王锐鹰 王双鄂
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001l
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年10月23日
定价：人民币19.60元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

口袋妖怪不可思议的迷宫 时·暗之探险队 134
索尼克冲刺大冒险 135
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 157

PS2

恶夜杀机2 135
虹吸战士 黑镜 136
极品醉车2：激情之夜 137 158
猎杀者2 136
梦幻骑士Ⅵ 危机世界 138
神之手 158 光盘
特技人：点燃 182
异世纪传说3 THE FINAL 136 163
战国无双2 猛将传 160

PS3

龙穴 137 215
枪神 136 159
使命召唤4 现代战争 216
天剑 135 212
特技人：点燃 182
战鹰 134 214

PSP

R-TYPE 战略版 135 156
Fate/老虎竞技场 137 157
危机之源 -最终幻想Ⅶ- 134 166 204

Wii

战国无双KATANA 137 159

X360

FIFA 08 光盘
NBA LIVE 08 光盘
超级机器人大战XO 158
飞越时空 光盘
光环3 134 176
枪神 136 159
漆黑 139
荣誉勋章 空降兵 136 158
特技人：点燃 182
炽天使2：二战绝密使命 135
致命惯性 137

TGS部分的游戏名单参见第13页

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜 介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊 006
排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 132
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价 134
游戏进行时 挖掘二线精彩 品味热门流行 156
软硬兼施 软硬件实用信息综合报道 188
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 190
Wii世代 解读异质主机的方方面面 191
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 194
读编往来 读者与编辑的轻松交流 199
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 202
游风艺苑 用画笔描绘你自己的游戏世界 217
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 218
互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 220

Gamehall 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！





TGS游戏劲作尽收眼底！

非洲
小小大星球
GT赛车5 序章版
白骑士物语
如龙 见参
灵魂能力Ⅳ
战场的女武神
潜龙谍影4 爱国者之枪
战国BASARA2 英雄外传
失落的奥德赛
无尽的未知
皇牌空战6 解放的战火
机动战士高达 特洛伊行动
真·三国无双5
鬼泣4
最后的神迹
世嘉拉力REVO
生化危机 安布雷拉历代记
梦精灵 星降夜物语







特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩



FC 3000™

Digital Crystal Panel



OS精英版掌机诚招经销商，
免费咨询电话（固话拨打）：
800-7165-267

FC3000高清游戏掌机，

全数码运行模式，高清晰、高背光、大屏幕，兼容多种热门游戏平台。目前可支持任天堂FC平台的近3000个经典热门游戏，未来将陆续兼容其他平台的游戏。

3000个游戏！高清我最炫！

除自主开发游戏和学习软件，
更兼容FC全部近3000个游戏。

kensington®
广州市京仕敦电子科技有限公司

请登陆FC3000官方网站：
WWW.KST1388.COM

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

战国BASARA2 英雄绘卷

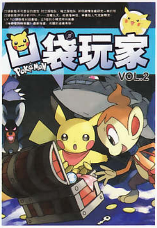


游戏城寨为大家带来国内首本《战国BASARA2》全资料集。全书共160页，收录了包括《战国BASARA2 英雄外传》在内的全31位武将详细资料、来自游戏制作小组的幕后秘话、CAPCOM官方同人彩图和短篇漫画，此外还有来自官方鉴定测验试卷，考验你对“《战国BASARA》系列”的熟知程度！DVD中收录有配以中文字幕的“BASARA祭2007～春之阵～”，多位人气武将的声优和小林制作人的精彩对谈，以及由中井和哉等声优现场表演的迷你广播剧，带你全方位体验《战国BASARA》的无穷魅力，是《战国BASARA》系列爱好者不可错过的宝典。

[10月7日 全国上市]



口袋玩家 VOL.2



面向所有口袋妖怪爱好者的专门志！

224页正文+动画DVD
+《探险队》主题赠品

《时之探险队·口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》76页超详尽系统解析，一周目、二周目剧情攻略，非主线迷宫、隐藏迷宫、隐藏任务，道具、技能、精灵入手全资料。《口袋妖怪详尽分析VOL.2——龙啸九天》，收录6只神级、准神级龙族精灵，让人气龙族精灵更强大！专题企划：《口袋妖怪原型探析1》，解析现实中的口袋妖怪原形，探索我们身边的人文自然世界。DVD收录《宠物小精灵DP》（42～46）中文字幕动画。并赠《口袋妖怪探险队》主题超值精美赠品。

[现已上市 各地报刊亭销售中]



变形金刚 昨日幽灵



《变形金刚》电影版
前传小说

不为人知的秘密飞船，人类与变形金刚的首次接触，红蜘蛛的阴谋，汽车人与霸天虎间爆发的宇宙大战，未知行星上的巨大怪物，在地球上首次苏醒的威震天，美苏两国在北极冰原上的暗战……

2007年最受好评电影，《变形金刚》真人电影版前传小说，《变形金刚》爱好者必读之作！电影版的一切谜团尽在此处解开！

[现已上市 各地报刊亭销售中]



最终幻想VII 危机之源 攻略全书



240页最速攻略本
+CG典藏DVD

2007年度PSP最受关注游戏，《最终幻想VII》十周年献礼之作，《最终幻想VII 危机之源》最速攻略本第一时刻火热登场。全书共包括登场人物介绍、系统全面解析、详细剧情流程、地图敌人资料、全部任务研究、道具数据合成、主线剧本小说七大篇章，全面为您解析这款PSP玩家不可不玩的大作。此外，本书还将奉送收录了《最终幻想VII 危机之源》精美CG的DVD，全部中文字幕，值得您永久珍藏。

[现已上市 各地报刊亭销售中]



动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买
网址：http://shop33788833.taobao.com

塞尔达传说 海拉尔编年史



224页精装特辑+典藏DVD

《塞尔达传说　海拉尔编年史》是国内首本全系列资料设定集，收录有系列自1982年以来全部28款作品的海量设定图和完整的相关解析，为您彻底揭秘林克的冒险之旅。除此之外，本书还收录有系列NDS最新作《塞尔达传说　幻影沙漏》的超完美攻略，兼顾了专辑的收藏性、观赏性与实用性。

随书附赠的典藏DVD内有《塞尔达传说》全系列回顾影像、全系列广告欣赏和珍贵制作人访谈，喜欢“《塞尔达传说》系列”的您一定不能错过。

[现已上市 各地报刊亭销售中]



光明之风 世界全书



TONY珍藏绘本2

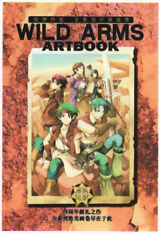
164页大16开硬壳精装特辑＋光明之风OST

《TONY珍藏绘本》第2本震撼登场，本次将会奉送近百张TONY绘制的《光明之风》美图，更有这款2007年PS2大作的世界观解析、人物介绍、制作人访谈、分镜设定等众多精彩内容，让您从各个角度全面了解这部作品，知晓原本未曾揭露的众多秘密。只要您喜欢TONY的美图，就一定不能错过本书！此外，本书中还另外附送了一张《光明之风》的精选OST，在欣赏美图的同时尽情倾听这优美的乐曲吧。

[现已上市 各地报刊亭销售中]



荒野兵器 全系列珍藏画集



大16开硬壳精装特辑＋系列精选乐曲CD

《荒野兵器》十一周年献礼之作，全系列最精美的百余张画卷尽数收录于本书中。大峡和歌子独特的笔触及精美的画风令人拍手称赞，堪称为每位美图爱好者都应该收藏的典藏画集。此外，本专辑中还附送了一张全系列精选乐曲CD，绝妙的旋律同样将令您赞不绝口。

[现已上市 各地报刊亭销售中]



游戏城寨　LV35



游戏 · 网络 · 音乐
互动志

levelup音乐台CD

本期特别企划将由亲历者带领您回忆每年世界各地的重头游戏展会，再次回顾那些难忘的场面和异国风情；Web Show专题：简简单单的游戏——Web Game介绍；休闲BAR娱乐聚焦：好游戏，烂电影？城寨小百科：光环，最后一战；私房话：这个夏天你做了什么？城寨茶馆：游戏内置广告；推荐动画：10月新番大推荐；漫画赏析：猫眼中的人生百态——酷猫小黑的生活日记；专栏：玛娜、修罗魂、雪猹、栾东等。音乐小特辑——美妙世界，每秒音乐。

[现已上市 各地报刊亭销售中]



《怪物猎人》官方小说

第三部、第四部

10月中旬
全国上市



第三部 ——《队长的资格》
第四部 ——《狩猎的追忆》

《怪物猎人》官方小说再度震撼登场
紧接前两部故事
为您奉献怪物猎人们更为精彩的篇章

本次依然采用口袋本形式推出，便于掌机玩家携带观看　并将同样附赠《怪物猎人》的精选音乐迷你CD供您欣赏

《怪物猎人 携带版2nd》豪华精装攻略本

7册盒装，1000页以上的超大容量/收录游戏的官方权威资料/更为体贴的全中文攻略

◆基础系统指南◆全地图采集大全 ◆怪物完全图鉴◆道具资料库
◆全任务基本资料◆游戏技巧与联机◆全武器进化与图鉴◆全防具图鉴
◆中日文全道具全装备对照



DVD

轻松征服上位怪物
精彩技术全程展现
超炫视频让你大开眼界
敬请关注国内多位达人玩家的联袂演出

已上市

全国各地报刊亭均有销售

附带“怪物猎人 热血屠龙”DVD并赠送精美赠品：怪物扑克牌＋烤肉屏幕擦

临 兵临城下 10

兵 沙场点兵 12

斗 龙争虎斗 14

者 旁观者清 92

皆 草木皆兵 94

阵 重妆上阵 108

列 分茅列土 112

在 昭昭在目 118

前 前线琐忆 121

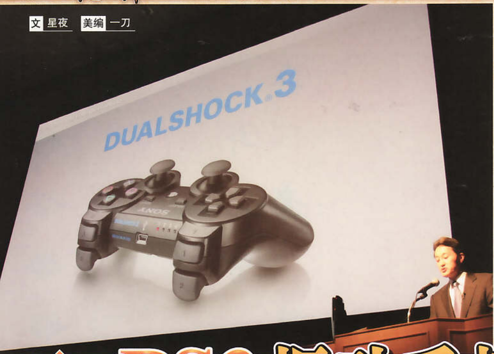
TGS2007 火线战报

东京秋之阵

2007年的东京游戏展，无论是在展会时间、出展厂商还是参观人数等方面，都创下了历史记录。四天热热闹闹的展会迎来了包括媒体、业内人士和普通观众在内总共193040位参观者，而来自19个国家的217家公司在1735个展位上总共展出了702款作品，已经迈入了第二个十年的TGS，正在昂首阔步地迎接次世代的到来！

2007年是游戏界动荡的一年，E3的改革、任天堂的王者归来、索尼与微软陷入苦战……种种客观原因，让今年的TGS成为业界瞩目的焦点。E3之后，TGS已经成为当之无愧的“游戏展会之王”；索尼为PS3准备了超过40款超级大作的试玩与展示；微软虽然在日本市场陷入苦战，但仍然拿出了超过250款游戏的超豪华阵容；任天堂虽未参展，但是Wii和NDS的风暴在展馆之内势不可挡；已经逐渐步入成熟期的次世代主机在本次展会上大放异彩，标志着日本市场即将全面复苏，新十年的TGS，必将成为世界游戏业的旗舰！

文 星夜　美编 一刀



每年E3展的最大看点是三大硬件厂商的展前发布会，而TGS的最大看点则是开展首日举办的基调演讲。2005年岩田聪在基调演讲中公布了Wii的手柄，2006年久多良木健在基调演讲中公布了日版PS3降价的消息，而今年的TGS基调演讲则是SCEI社长平井一夫的《拓展PlayStation世界，实现新增长的商业战略全貌》。出席此次基调演讲的共有包括业内人士和记者在内的1000余人，其中包括SCEI前社长久多良木健等旁听者，本刊记者星夜与多边形也参加了此次平井一夫的基调演讲。

在这次基调演讲中最大的新闻就是DUALSHOCK3手柄的公布，而振动功能的回归其意义不仅仅是手柄本身，它体现了平井一夫率领下的SCEI在战略方向上的转型，VOC(Voice of Customer，客户之音)是平井一夫一再强调的话题，倾听消费者意见，以消费者的需要为中心是索尼新战略的精髓。平井一夫表示PS3的市场定位应该是游戏机，并且他们将会加强与第三方的合作关系。

东京秋之阵 制胜必杀

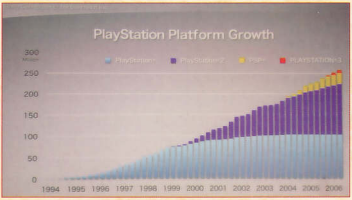
PS3振动手柄公开
——索尼战略转型迈出第一步

业绩总结
PS家族正在复苏！

SCE的各种展会基调演讲都是以业绩回顾开始，这次也不例外。平井一夫表示，PS2上市8年后的今天，在北美和欧洲的市场需求量仍然很大，截至8月份，其全球出货量已经超过1.2亿台，软件种类超过9000款，累计销量超过12亿套。PS用了11年时间才突破1亿台销量目标，而PS2只用了6年时间就完成了。今后还会有300多款PS2游戏陆续推出，索尼还将继续促进PS2的发展，尤其是在一些新兴市场。

PSP也是整个PS业务的主要推动者，截至今年6月份，PSP的全球出货量已经超过2600万台，索尼将会进一步提高PSP的便携性和便利性，并降低成本。随着PSP-2000的推出，索尼预计PSP全球出货量很快就会突破3000万。

至于PS3，平井一夫承认："PS3的销量并没有像我们最初想的那样迅速增长。我们将会把丰富软件和周边阵容作为头等大事，我们要清楚地表明PS3首先是一台游戏机。"目前全球已经有270多万用户使用PS3的网络服务，仅在日本的PLAYSTATION Store就有500多种内容提供下载，其中新游戏和试玩版共有30多种，经典游戏有100多种，游戏附加内容有300多种，游戏预告片90多个。



▲自13年前PS发售以来，历经三代发展的PS家族主机总销量已经超过2.5亿台。

SCE四大新方针

1.加强与第三方的合作关系

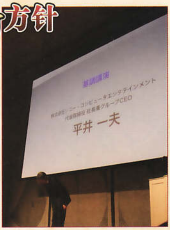
对第三方不够热情被认为是很多大作转投X360的主要原因，因此索尼今后会加强与第三方的合作关系。在游戏开发方面，SCE全球制作室将会与第三方共享素材以及各种信息，以提高游戏开发效率，并定期举办咨询会议，获得第三方的反馈。开发工具的改良和更新速度将会更快。在市场宣传方面也会向第三方提供支持，例如之前的《危机之源-最终幻想VII-》就是SCE与SE合作宣传的成功案例。

2.加强第一方游戏开发实力

加强第一方的游戏开发实力可以更快地发挥PS3的性能，为此索尼正在不断收购一些有实力的小型游戏开发商，刚刚收购的开发商包括Evolution Studios(代表作《机车风暴》)和BigBig(代表作《强力追击》、《WRC》)

3.控制成本

平井一夫并没有透露PS3今年之内是否会降价，但他表示SCE一直都



在控制PS3的成本，通过采用新的工艺和减少元件数量降低成本。控制硬件成本已经成为目前SCEI面临的最大挑战。

4.VOC

满足消费者需要是四大方针中最重要的一点，只有倾听消费者意见，并以此为依据开发产品，才能获得市场认可。平井一夫说："开发PS3时，我们设计了六轴感应手柄……但是用户们都要求我们恢复振动功能。刚开始我们觉得这在技术上会很难，不过我们还是克服了困难，因此今天我们很自豪地宣布，我们将推出DUALSHOCK3手柄。"

TGS 2007 新闻头条 振动归来 DUALSHOCK3手柄公开！

在TGS召开之前，关于振动手柄即将公布的传闻早已满天飞，因此振动手柄的公布算不上意外，令人意外的是，在TGS现场就有11款采用振动功能的游戏供观众试玩，可见DUALSHOCK3手柄早已开发多时，并且具有振动手柄功能的第三方游戏也已经开发很久。索尼表示目前已经公布或发售的游戏中有60多款都将支持DUALSHOCK3，更加令人惊喜的是，就算是已经发售的游戏，也可以通过上网下载补丁的方式实现振动功能，《抵抗》、《机车风暴》等多数第一方大作都已经确定会提供振动补丁下载。

索尼于今年年初与Immersion公司和解，以超过1.5亿美元的代价获得了手柄振动技术的使用权，随后Immersion公司就透露其已经在为索尼开发相关技术，虽然平井一夫并没有透露DUALSHOCK3的公布是否与此官司有关，不过从时间上推断二者之间应该存在关联。关于日版与美版和欧版发售时间不同的原因，平井一夫也没有透露，在会后的采访中，SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森坦白地说连他也不知道是什么原因，但是索尼将会努力让欧美玩家尽早买到DUALSHOCK3。而对于第三方游戏开发商，DUALSHOCK3的功能也将是他们非常熟悉的，因为开发相应功能的游戏与PS2是基本一样的，添加振动功能的补丁也很简单。

支持振动功能的主要作品列表（部分名单）

游戏名称	厂商
潜龙谍影4	Konami
鬼泣4	Capcom
生化危机5	Capcom
真·三国无双5	Koei
虚幻竞技场3	Midway
雷神之锤大战	Activision
恐龙猎人	Disney
夺命双雄	Eidos
火爆狂飙：天堂	EA
死刑犯2	SEGA
瑞奇与叮当：未来毁灭器	SCE
未知领域：德雷克的宝藏	SCE
海豹突击队：对峙	SCE
刺客信条	Ubisoft
薄雾	Ubisoft

DUALSHOCK3手柄发售时间

日版	2007年11月
美版及欧版	2008年春

售价未定





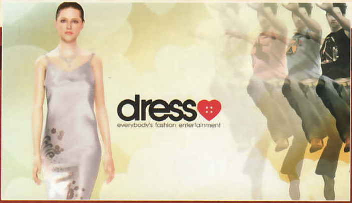


新功能，新服务

为了进一步提高PSP和PS3的价值含量，索尼将会不断通过固件更新和开通新服务的方式使其拥有更多功能，其中一个重点功能就是加强PSP和PS3之间的互动性。《龙穴》已经在一定程度上实现了用PSP来操纵PS3游戏，并使画面呈现在PSP屏幕中的功能，这种功能今后将会大幅强化，从而真正发挥出乐趣。例如PSP将会增加语音识别功能，并用该功能来控制PS3游戏。未来还可以通过Wi-Fi让多台PSP无线连接PS3进行多人游戏，在体育竞技类游戏中，还会有PSP观战功能，即在PSP的屏幕中观看PS3游戏比赛的实况。未来某些特殊的游戏还可以实现PS3和PSP的远程互动，玩家可以在外出时通过互联网接入家中的PS3，并将PS3启动，然后就可以在户外用PSP继续玩PS3的游戏，让PSP真正成为PS3的延伸。



◀今后PS3与PSP之间的互动性将会大大加强，即使是在户外也可以对PS3进行远程操作。



可惜的是，备受关注的PS3虚拟社区服务《HOME》将会延期到明年春季推出。平井一夫表示该服务延期的主要原因是要加入一些新的功能，例如首次公开的《Dress：大众时装娱乐》（Dress：Everybody's Fashion Entertainment），这是一个功能强大的服装设计软件，用户可以为《HOME》中的化身设计具有专业水准的个性服装。PS3的网络商城"PLAYSTATION Store"今后将可以通过PC访问，然后将购买的内容通过PSP复制到PS3中。

东京秋之阵 观战指南



PS3振动手柄公开！

临 兵临城下 P10.

◆超重量级展会要闻

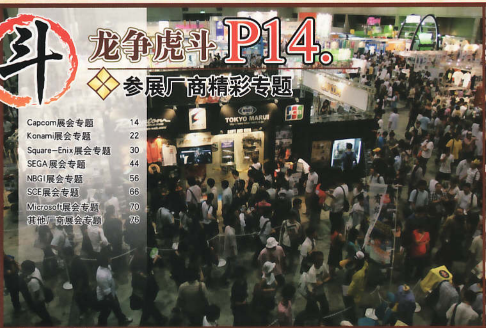
兵 P12. 沙场点兵

◆展会报道详尽导视

斗 龙争虎斗 P14.

◆参展厂商精彩专题

Capcom展会专题	14
Konami展会专题	22
Square-Enix展会专题	30
SEGA展会专题	44
NBGI展会专题	56
SCE展会专题	66
Microsoft展会专题	70
其他厂商展会专题	76















者 旁观者清 P92.

◆TGS2007新闻杂锦



◆TGS2007观众总数再创新高

◆2007日本游戏大奖颁奖礼召开



P94. 草木皆兵
TGS2007试玩集中营



P108. 重妆上阵
展台小姐大图鉴



分芽列土 P112.
TGS2007 UCG大评奖

东京电玩展尘埃落定
——这里，你将知道TGS2007最有价值的是什么。



守望黎明
昭昭在目 P118.
展会评论重磅特稿



P121. 前线琐忆
东京之行小编游记

TGS2007火线战报 游戏索引

NDS

游戏	页码
反叛的鲁鲁修	59
莱顿教授与恶魔之箱	84
梦美肌	25
忍者龙剑传 龙剑	105
时空裂缝 寻找被夺走的过去	24
闪电十一人	82
随身瑜伽	25
兽神传 终极兽王战争	25
无瑕传说	63 106
王国之心 358/2天	32
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	47 106
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	107
最终幻想Ⅳ	42 106
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	38 107

PS2

游戏	页码
SD高达G世纪 战魂	64
阿尔卡那之心	102
超级机器人大战 原创世纪外传	62
格斗之王98 终极之战	102
龙珠Z 电光石火! 流星	59
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	60
宿命传说 导演剪辑版	104
世界英雄 豪华版	102
战国BASARA2 英雄外传	17 103 光盘

PS3

游戏	页码
GT赛车5 序章版	95 光盘
白骑士物语	96 光盘
刺客信条	98
非洲	光盘
鬼泣4	18 99 光盘
化解危机4	59
悬火起草	95
灵魂能力Ⅳ	58 光盘
迷你赛车手	68
潜龙谍影4 爱国者之枪	26 94 光盘
潜龙谍影在线	95
如龙 见参	48 光盘
瑞奇与叮当：未来毁灭器	94
世嘉拉力 REVO	46 光盘
审判之眼 机神的叛乱 SET.1	69 96
使命召唤4 现代战争	99
世界足球 胜利十一人2008	98
玩具之家	68
信赖铃音 肖邦之梦	58
小小大星球	光盘
战场的女武神	52 96 光盘
最终幻想 XⅢ	32
最终幻想 Versus XⅢ	32
真·三国无双5	80 97 光盘
最后的神迹	光盘

PSP

游戏	页码
不可饶恕	90
大众高尔夫 携带版2	68
高达 战斗编年史	65
怪物猎人携带版 2nd G	16
寂静岭 起源	24
凉宫春日的约定	104
瓦尔哈拉骑士2	88
王国之心 梦中诞生	33
星之海洋 初次启航	34 104
星之海洋 二度进化	36

Wii

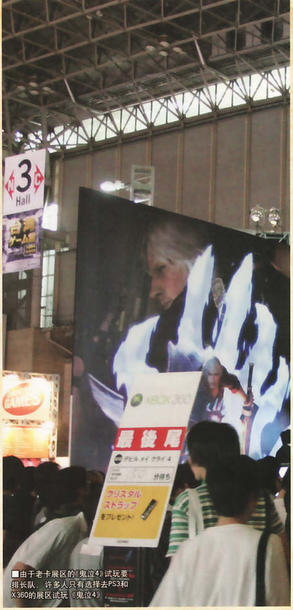
游戏	页码
宝岛Z 红胡子的秘宝	16
风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	54 100
国王故事	91
劲舞革命 狂热派对	25
胧村正妖刀传(暂名)	89
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	43 100
灵魂能力 传奇	101
龙珠Z 电光石火! 流星	59
梦精灵 星降夜物语	46 光盘
欧普纳大冒险	100
实况棒球大联盟2 Wii	24
生化危机 安布雷拉历代记	20 101 光盘
我们爱高尔夫	14
幽灵小队	46
英雄不再	86 101
战国BASARA2 英雄外传	17 103 光盘

X360

游戏	页码
Rez HD	72
宝贝万岁 动物聚会	73
刺客信条	98
炽焰帝国：末日之环	73
鬼泣4	18 99 光盘
皇牌空战6 解放的战火	58 光盘
机动战士高达 特洛伊行动	97 光盘
灵魂能力Ⅳ	58 光盘
美丽的块魂	59
忍者龙剑传Ⅱ	75
使命召唤4 现代战争	99
世界足球 胜利十一人2008	98
失落的奥德赛	74 光盘
世嘉拉力 REVO	46 光盘
世界街头赛车4	72
无限未知	33 光盘
音乐爆破 加强版	73
真·三国无双5	80 97 光盘
最后的神迹	光盘



■想进入这间洋馆您得排长队，想拍照您得在外面。



■由于老卡展区的《鬼泣4》试玩要排长队，许多人只有选择去PS3和X360的展区试玩《鬼泣4》

仅就从面积上来说，这次Capcom的展台确实不大。起初我个人也比较失望，不过到了实际现场后才发现这次Capcom的参展完全是目标明确、直捣黄龙。从展台分配上，可以看出Capcom早已叮上了Wii这块肥肉，本年度拳头产品《生化危机 安布雷拉历代记》、《我们爱高尔夫》以及《宝岛Z》这3款Wii游戏占了整个展台的1/3。Capcom给《生化危机 安布雷拉历代记》特别搭盖了一间气氛诡异，类似凶宅的房间，与会者需要在外面排长队等待试玩。而《我们爱高尔夫》和《宝岛Z》展台则是风格清新，充满了阳光。这3款Wii的游戏从开展当天起就一直是人流不断，特别是《安布雷拉历代记》，无论是媒体记者还是普通玩家都对这款游戏抱有浓厚的兴趣。

《战国BASARA 2 英雄外传》的展台前聚集了不少女性玩家，她们激动的情绪绝对超过了大部分男性玩家。这是我这种美版硬汉所无法理解的情绪。



■做个Golf游戏，探探Wii的水性。



□《宝岛Z》拥有黑马的潜质，据说这游戏蛮好玩的。



■酒吧一样的试玩环境，高！



■女人比男人喜欢这个游戏。





CAPCOM

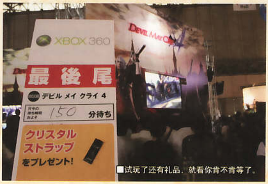
火力全开 目指全平台



■这模型做得相当够水准，够派头。



■《鬼泣4》第一关演示，仅此一次。



■试玩了还有礼品，就看你肯不肯等了。

Capcom大屏幕旁边就是年度动作大戏《鬼泣4》的展台，黑色的主色调勾勒出游戏的整体基调。整个展台上两块硕大的但丁与尼禄组的图构成了整个主体，很远就能看到。《鬼泣4》拥有自己的大屏幕，上面循环播放着游戏最新的两段超cool预告片和整个TGS试玩版的全程影像。本次TGS算是《鬼泣4》最后一次大型公开展示，所以Capcom准备了充足的内容，所提供的试玩是最新版本，X360与PS3都有份，而且PS3版已经完美支持震动。从整体反响看，日本玩家对《鬼泣4》投入了比较高的热情，现场试玩的人络绎不绝，驻足观看的玩家也不在少数。《鬼泣4》可以说是本次Capcom展台最受欢迎的部分，无论在参观人数还是展台面积方面都算是对得起《鬼泣》这款招牌。

Capcom现在执行高中低端齐头并进的方针，现有机种都可以见到Capcom的作品。面对开发成本较高的PS3与X360平台，Capcom采取慢工出细活的方针，慢慢熬煮，所以仅有《鬼泣4》出马。面对Wii主机的特性，推出一批快打快收的特质游戏。感觉如今的Capcom比过去更加会做生意，效率更高了。（By ACE飞行员）

东京秋之阵 战斗檄文

鬼泣尚未成功 生化仍需努力

自TGS07上的Capcom并没有像去年那样带给我们意外惊喜，不但《生化危机5》音信全无，就连两大话题作品《鬼泣4》及《生化危机 安布雷拉历代记》也有发力不继的迹象：《鬼泣4》这次虽然公布了两大女主角登场，但却并没有多少足够震撼性的“硬”消息放出，虽然排队试玩的人潮依旧，但却并没有打破去年3小时40分钟的排队记录；而《生化危机 安布雷拉历代记》则由于品质原因一直不为人所看好，在E307上的表现就是一塌糊涂，这次大家原本以为临近发售的此作会进行重大改进，但从实际效果来看还依然只能是让人失望而已。不过，本次Capcom展台上的一些可爱有趣的卡通风格作品却颇值得留意，如《我们爱高尔夫》和《宝岛Z》等，希望这些在女性玩家中人气不错的游戏会让Capcom找到新的次世代突破口。此外，今年销售最高的TVGAME《怪物猎人P2》也放出了以“G”为名的续作消息，不过内容方面除了一个LOGO外几乎为零，一时间搞得谣言四起，不知这款预订明年发售的作品究竟会做出怎样的平衡性调整呢？看来TGS07是要把这个谜底留待年底揭晓了。


■虽然开发负责人小林裕幸放出豪言“《鬼泣4》在同行中没有敌手”，不过是真是假还是只有玩到方知。

Wii 宝岛Z 红胡子的秘宝

原名 宝岛Z バルバロスの秘宝　类型 AVG　预定2007年内

真没想到Capcom的第一款Wii作品会是这样一款卡通风格浓郁的AVG。大概是受了《ONE PIECE》10周年纪念的“海盗风潮”影响，本作的主题也与“海盗”有关。故事讲述的是在很久很久以前，曾有一位叫做“红胡子”的伟大海盗，他几乎一人独揽的世界的所有宝藏并将宝藏埋藏在一个神秘的岛屿上。也不知从何时开始，这个从来也未被人发现过的岛屿被世人称为“宝岛”，成为了所有海盗们憧憬的传说之岛。（编注：这不就是海盗王罗渣的“ONE PIECE”么……）游戏里玩家的身分是一名在世界各地寻找宝藏的海盗实习生，他在第一次的探宝行动中意外的发现了一颗会说话的骷髅头，这颗骷髅称自己就是大海盗“红胡子”，由于受到了诅咒，他的身体各部分分散到了世界各地并变为黄金像。红胡子对扎克承诺，只要扎克能够收集全部的“红胡子零件”解除诅咒，使红胡子恢复本来面貌，他就将带领扎克前往“宝岛”。就这样，见习海盗扎克开始了惊心动魄的寻宝大冒险。游戏的玩法很简单，玩家只需通过解开场景中的各种谜题来收集分散在世界各地的“红胡子部件”即可。在解谜的过程中，玩家需要开动脑筋来利用Wii手柄的各种操作方法来逐步寻找真相，相信本作一定会像《瓦里奥制造》一样出现大量稀奇古怪的玩法来调动玩家身上的每一根运动神经，大家可要做好心理准备哦。




■游戏的场景设置非常精细，而且纵深度极广

Wii 我们爱高尔夫

原名 We love golf　类型 SPG　预定2007年冬



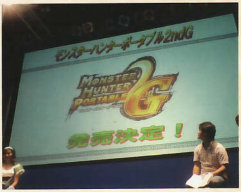
先来认识一下这次和Capcom合作的Camelot公司吧。喜欢高尔夫游戏的玩家对它一定已经相当熟悉了，提到它，我们立刻就能想到“《大众高尔夫》系列”和《马里奥高尔夫64》等至今仍足以称为经典的作品，如果你是一个高尔夫游戏的爱好者，那么你应该不会错过它们。而这次，《我们爱高尔夫》则会给你带来全新的感受，结合了Wii的机能，你会感到仿佛握着一把货真价实的高尔夫球杆。在游戏中，从握杆到击球再到进洞，给人的感觉就俩字儿：专业！

要是你觉得光是摆出几个专业造型还满足不了要求，那您更得尝试一下此作。刚才说到握杆以及瞄准，这些可不是光让你装样子的哦。通过不同的握杆姿势和击打方式，你可以打出各种向不同方向旋转的技术球，另外还可以根据不同的环境来决定击打力度，调整球路和飞行距离……这一系列的细节足以体现出了这个游戏的专业性，也一定会让精益求精的玩家们大呼过瘾的。对此，制作人高桥宏之曾有声明：“在球场方面，我们准备了具有各类难度的球场，其中也有会让人觉得‘如果是老虎伍兹的话他会怎样应付呢？’这样的球场哦，在这个时候请各位务必要以老虎伍兹的心情来进行游戏。”还真是嚣张的发言啊……


■在这样的碧海蓝天绿草地中，当然要“NICE SHOT”

PSP 怪物猎人 携带版 2ndG

原名 モンスターハンターポータブル 2ndG　类型 ACT　预定2008年内



这大概是整个TGS07展会上最神秘的游戏大作预告了——除了一个硕大的LOGO外再无其他。对于这款情理之中意料之外的作品，Capcom官方并未作出任何形式的内容介绍，不过根据该系列一贯以来的表现，我们可以猜测出大致端倪。

首先自然是怪物种类的增加，在PS2版的《MH2》中人气度一般的浮岳龙在初次落选《MHP2》选拔后，很可能会以败者复活的姿态重新被录入新作的隐藏怪物种类中，而且在网络版《MHF》中出尽风头的两只新增怪物：眠鸟和熔岩鱼——也同样有较大几率再次出现猎人们的掌上屏幕里，毕竟沿袭已有的成功模板会比重新设计新的怪物种类要容易得多。至于其他的新增怪物就很难猜测了，只希望不再出现像轰龙那样强到逆天的种类就好……其次，则是武器方面的进化，对应新怪物的新武器几乎是一定会出现的，还有便是部分武器种类的属性补完（譬如铳枪在《MHP2》中就没有雷属性的，使其无法有效对抗水龙），这些都会令游戏中的武器库更加完善；最后，则是一些细节上的人性化调整，譬如农场可由猫代理看管啦（仅限高级玩家）、可捆绑购买套装防具啦（购买费用及素材可打折）、《MHP2》中的全部下载任务初始即可拥有啦……等等。总之，以上只是小编对这款新作的预测与期待，希望届时Capcom还会在新的高度上让我们大吃一惊吧！

英雄们的真剑胜负 对战模式开幕！

文 炎骑士 美编 anubis

戦国BASARA 2 英雄外伝

仅仅是新武将的加入，这并不能让期待已久的热血玩家们获得满足，在这款新作中，英雄们的对决将成为一大亮点，这就是已经判明的全新对战模式。本次报道的重点就将围绕着这个全新的模式展开，在这款外传性质的作品中，玩家不但可以操纵战国时期的豪侠武者进行孤胆英雄式的厮杀，还可以与家人或朋友进行对战决斗。也许你认为前作已经十分耐玩十分爽快了，但在这里，我要告诉你，这，才是真正的《战国BASARA》！

战国 BASARA 2 英雄外传		Capcom	ACT
多机种	战国 BASARA 2 英雄外传		日版
	2007年11月29日	1～2人	5480日元
	对应PS2、Wii		对应玩家年龄：12岁以上

多达八种的对战方式

本作的对战模式一共分为八种类型，它们是达磨叩き战、超人魂争夺战、一心同体战、大军击破战、生存竞争战、最强决定战、超人魂争夺战～其の武～、最大连击战。多种多样的对战方式好比奥运会中的各种比赛项目，玩家可以在名目繁多的对战方式中选择任意一类同家人和朋友展开畅快的决斗。在这八种对战形式中，又要数以下四种形式最为有趣。

对战模式一 最强决定战



在这种形式的对战中，玩家双方在空无一人的战场上进行一对一的厮杀，战场上会不断出现回复道具供玩家补充体力，玩家双方在三个回合内分出胜负，这就是最强决定战，天下第一的真剑对决！

对战模式二 达磨叩き战



战场上将会随机出现达磨玩偶，玩家要在有限的时间内尽可能多地敲击这些神出鬼没的玩偶，如果能敲击到黄金玩偶或者五层高的玩偶就会得到较高的分数，如果敲击那些黑色的带有爆炸效果的玩偶就会扣分。

超人魂争夺战 对战模式三



包括玩家自身在内的四名武将在内进行的超人魂争夺战，能够率先夺得四枚超人魂就能取胜，需要注意的是，容纳超人魂的容器需要连击数超过八才能被破坏。

对战模式四 生存竞争战



战场上充满敌人的生存模式，在此对战模式中，作为对手的玩家双方被分置在不同的场景内，能够坚持战斗到最后的玩家才能获得胜利。在对战中，随着己方场景内的敌人被不断消灭，对手场景内的敌人实力将会不断上升，因此快速杀敌也是赢得比赛的关键。



伊达政宗

多达三十人！曾经的敌人也可以使用！

《战国BASARA 2》中曾经以敌人身份和战友身份登场的NPC武将也将在本作中出现，包括片仓小十郎、浅井长政、阿市等在玩家群中有着很高人气的角色都可以使用，加上前作中固有的22位武将，本作中可供玩家选择使用的角色多达30名！毫无疑问，《战国BASARA》的世界再一次被壮大了。



新登场的武将

片仓小十郎、阿市、浅井长政、风魔小太郎、今川义元、北条氏政、本愿寺显如、德川家康

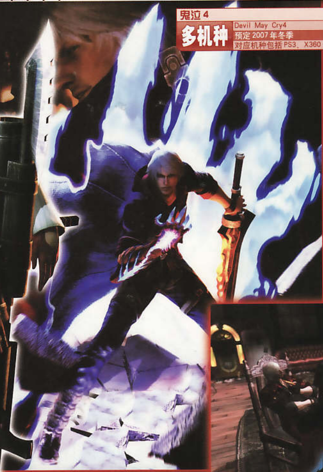
《战国BASARA 2》已登场武将

前田庆次、伊达政宗、真田幸村、长曾我部元亲、毛利元就、丰臣秀吉、竹中半兵卫、织田信长、浓姬、明智光秀、森兰丸、上杉谦信、春日、武田信玄、猿飞佐助、前田利家、阿松、扎比、伊月、岛津义弘、本多忠胜、宫本武藏

©CAPCOM CO.,LTD. 2006,2007 ALL RIGHTS RESERVED.

此前相关报道 第一报 Tot.175 P28-P29





鬼泣4	Capcom	ACT
多机种	Devil May Cry4	美版
	预定2007年冬季 1人	售价未定
	对应机种包括PS3、X360	对应玩家年龄：16岁以上

在娱乐圈，为了捧红一个新人，往往会让他（她）与大腕搭档同台演出。只要新人还够分量，那他（她）迅速蹿红的可能性就非常大。这一招如今也被Capcom引进到了《鬼泣4》中。对于新人尼禄，大家应该不会再感到陌生了，不过Capcom显然觉得还需要再力推一把尼禄……所以在游戏刚刚开始不久就会出现新人尼禄与老牌巨星但丁的对决场面。面对游戏初期的这场精彩的新老主角对决战，在感叹Capcom大手笔的同时，我们也希望这只是游戏精彩的开始。

文 ACE飞行员 美编 NINA



DEVIL MAY CRY 4

3代中登场的Lady还是个小丫头，她那个倔脾气给人留下了深刻的印象。随着时间的流逝，Lady变成熟了许多。如今她也成为了一名老练的恶魔猎人。Lady是一位非常有经济头脑的女人，她往往将接到的任务交给但丁去处理，自己从中拿提成。

但丁喧哗流开始！

Capcom不可能冷落但丁，他仍然是《鬼泣4》的重磅炸弹，需要留到最后一刻引爆。这次但丁将使用全新的格斗武器——“冲击钢极尔甲麦斯”。“冲击钢极尔甲麦斯”就是《鬼泣3》中登场的“贝奥武甫”的超级加强版，“冲击钢极尔甲麦斯”使用与生物同化的魔界金属制成，拥有更加狂野的攻击力，甚至连但丁的腿上也有骇人的装备。





美女归来 振奋人心

面对这两位《鬼泣》美人，相信大家一点都不陌生，倒是她们这次的集体回归实在突然，可以说是又惊又喜。期待她们两人在《鬼泣4》中的表现。





©2007 Capcom Co.Ltd. All rights reserved.

恶魔右腕PK恶魔猎人 Round1



■但丁与尼禄在斯巴达的雕像上摆起了打架的POSE，但丁的剑居然还插在了老爹雕像的头上。

话说在《鬼泣4》开篇，胡渣大叔但丁大闹魔剑教团，砍杀教团成员的事情已经是众人皆知，但矛盾在于魔剑教团所供奉的尊神可是但丁的父亲——传说中的魔剑士斯巴达，这真是大水冲了龙王庙，自家人打自家人。作为魔剑教团的成员，本作的新人尼禄自然不会袖手旁观，这次厂商就公布了尼禄与但丁第一次交锋的细节。这场战斗就发生在魔剑教团的大厅内，玩家扮演的是尼禄与但丁进行一对一的单挑，但丁的体力如同通常的BOSS战一样被显示在画面下方。整场战斗将耍酷的剧情动画与实际战斗场面进行无缝连接，在满足一定条件后战斗中途会触发新剧情，然后是新的战斗。在导演的精心安排下势必将尼禄与但丁，这一新一老两位角色的性格特征刻画得入木三分。



◀ 游戏用无缝连接的方式将耍酷动画与实际战斗完美的整合在了一起，说完就开打，真正做到了一气呵成。

这场开幕战并非仅是起到提味的作用，在战斗中尼禄恶魔的右腕将会在但丁咄咄逼人的攻击下觉醒，玩家在游戏一开始就能体验到恶魔右腕独特的攻击方式。最终，开幕战以但丁的离开而结束。就这样，尼禄与但丁的命运交织在了一起，按照常规判断，他们两人的战斗不会只有这一场。但丁离去后，尼禄在魔剑教团团长科雷多(Credo)的指派下踏上了追击但丁的征程。







▲老牌帅哥但丁会在战斗中切换自己战斗风格来应付毛头小子尼禄。

▶ 面对但丁犀利的攻势，尼禄终于要施展他恶魔右腕的威力了，整场战斗被推向了一个小高潮。

▲过场动画中，尼禄凭借恶魔右腕的力量逐渐掌握了主动，难道但丁只有招架之力，全无反击之功了吗？

冷艳妖媚 Trish



玩过初代《鬼泣》的玩家都晓得Trish长得像但丁他妈，由此也揭开了一段但丁不为人知的恋母情节。但丁与Trish到底啥关系，至今该系列都没有交代清楚。Trish的脸庞比过去更加棱角分明，带有强烈的男性面部特征，这也折射出Capcom的美工这几年来在审美观上的变化，回想起当年的Trish，现在的她更加时髦。



四种职业曝光

之前我们就报道过，《鬼泣4》仍然保留前作的职业系统，并且允许玩家可以在游戏中随意切换职业。本次TGS期间，厂商首次公开了但丁四种职业的游戏图片，经典动作一一呈现在我们面前。

《鬼泣4》很大程度上继承了3代的制作思路和精华，并且誓将3代的优点充分发扬光大。





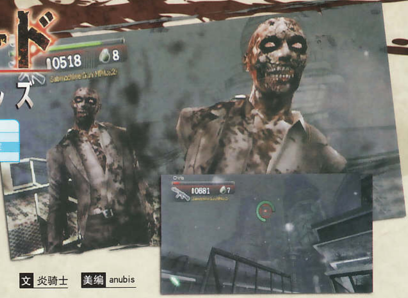




此前相关报道 第一报 Tot.161 P18-P21 第二报 Tot.167 P46 第三报 Tot.177 P28-P29

バイオハザード
アンブレラ・クロニクルズ

生化危机 安布雷拉年代记	Capcom	STG
Wii BIOHAZARD UMBRELLA CHRONICLES		日版
预定 2007 年 11 月 15 日	1～2人	售价未定
对应周边未定		



丧尸的狰狞、恶犬的狂吠、各种怪物的致命袭击以及随时都有可能被病毒感染的危机，这一切恐怖的景象拼合到一起，造就了延续十余年的《生化危机》安布雷拉全部篇章，同样也是这部侧重于射击类游戏的《安布雷拉年代记》的主要元素。那么，如何将曾经发生的一切有机地拼接到一起呢？在本次的跟踪报道中，大家将看到新作中完全原创的要素，Capcom试图要用自己的诚意对所有的玩家说，在这款总结性质的游戏中，我们拥有的并不仅仅是对过去战斗经历的回忆。

文 炎骑士 美编 anubis

严寒来袭，陌生的战场！

从目前公布的新场景画面来看，这个舞台将始终伴随着漫天大雪，我们的主人公告别了大家熟悉的轻便装束，全身都被包覆在相对比较厚重的防寒服中。鉴于天气和环境带来的影响，我们可以适当猜测，玩家在新的场景中将会面对诸如能见度地下、反应速度变慢以及长时间停留在严寒地带所造成的体力损耗。此外，不同于以往的历险，我们可以看出，在这个场景中，克里斯与吉尔伴随着相当数量的友军部队进行主动出击，莫非游戏中还会得到其他同伴的支援？看来这一切都要等到游戏发售之后才能得到最终的确定。



吉尔 瓦伦蒂安 Jill Valentine

经历了"洋馆事件"和"浣熊市逃脱事件"之后，想必吉尔处理突发事件的能力已经显著提高了，我们有理由相信，虽然有着这身厚重冬衣的包裹，吉尔的身手将依然如昔日般敏捷。



▲丧尸逼近后的大魄力特写，面部的腐烂肌肉组织清晰可见。





克里斯 雷德菲尔德 Chris Redfield

经历了初代的"洋馆事件"以及《维罗尼卡》中的南极历险，我们可以坚信，不论何时何地，克里斯永远是整个"《生化危机》系列"的男一号！

阿尔伯特·威斯克 long time no see!



▲威斯克的出现永远伴随着阴谋和凶险，经历了"浣熊市三部曲"后，此时的威斯克应该已经不是安布雷拉的成员了，他的复仇计划将在本作中继续。

新武器的出现

看看这是什么？MP5冲锋枪！虽然现实中的MP5拥有极高的精度和优异的近战性能，但从目前公布的信息来看，这种武器只能依靠高射速来弥补单发射击时威力的不足，并且，相比它的耗弹量也是十分惊人的吧！



©CAPCOM CO.,LTD,ALL RIGHTS RESERVED.

游戏系统公开
针对双节棍手柄的系统大改造

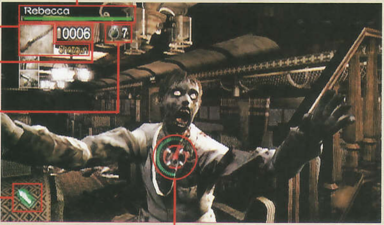
当前装备武器 利用十字键的“↑”和“↓”键可以在战斗中切换武器。

体力槽 本作同样舍弃了心电图式的体力表示方式，采用直观的体力槽显示玩家当前的状态。

剩余弹药数量

手榴弹 按下A键瞄准目标，然后按B键准备投掷，松开B键后手榴弹就会被投出。

急救喷雾剂 这个就不用多说了吧，救命的神药……



瞄准 光标中心表示着弹点，1P玩家的光标为红色，2P玩家的光标为蓝色。如果玩家当前使用武器的剩余弹药不足时光标就会有提示的红色闪烁。

战斗后的评价

新的游戏采用了章节的方式来划分以往不同作品之间的断层，每完成一个章节后，系统就会依据之前玩家的表现而给予一定的评价。显然，游戏中的命中率是衡量评价的一个重要因素。评价的高低直接影响着武器的改造，如果想让自己手中的“老伙计”更加强悍，那么就尽量提高游戏的评价并赚取点数吧！





◀ 类似于商店的武器改造界面，利用之前在游戏中获得的点数来为自己喜欢的爱枪提升性能吧。

基本操作方法

本作是专门针对Wii的异质操作特点而开发的射击游戏，所以游戏的操作方法也与以往作品大不相同。利用双节棍手柄可以做到对游戏中目标的瞄准，而B键则是射击键。在游戏中只要轻轻挥动手柄就可以作到弹药的装填，左手控制器上的类比摇杆则负责角色视点的移动。与其他同类游戏的体力设置不同的是，本作中的两名玩家需要共用一条体力槽，玩家中任何一方的疏忽大意都有可能遭致敌人致命的袭击，在这款游戏中，只有密切的配合才能让冒险继续下去。



■ 同《生化4》一样，千钧一发之时，需要按照屏幕上的QTE提示来化解危机。

如何取得道具

本作的角色移动是带有强制性的自动前进，取得道具的方法也相应的有了变化。当场景内出现可以取得的道具后，屏幕上就会出现提示，将光标对准道具并及时按下A键就可以获得。需要注意的是，由于移动的强制性，某些并非关键性的道具往往只有很短的时间去留给玩家获取。



幕后的黑手？新登场人物确定！

首次登场的神秘人物，冷战时期在东欧阵营国家的军队服役，曾经官拜上校，随着冷战末期国家的解体，谢尔盖开始与安布雷拉接触，并最终成为核心人物。从目前得到的消息所知，谢尔盖拥有极高的权利，安布雷拉下设的雇佣兵组织U.B.C.S的的成立也与他有着密切的联系。



▲饱经沧桑的一张脸，注意右眼上的伤疤，很可能是在曾经的战斗中所致。



◀ 谢尔盖喜欢收集和使用经典的老式武器，比如手上这把驳壳枪。

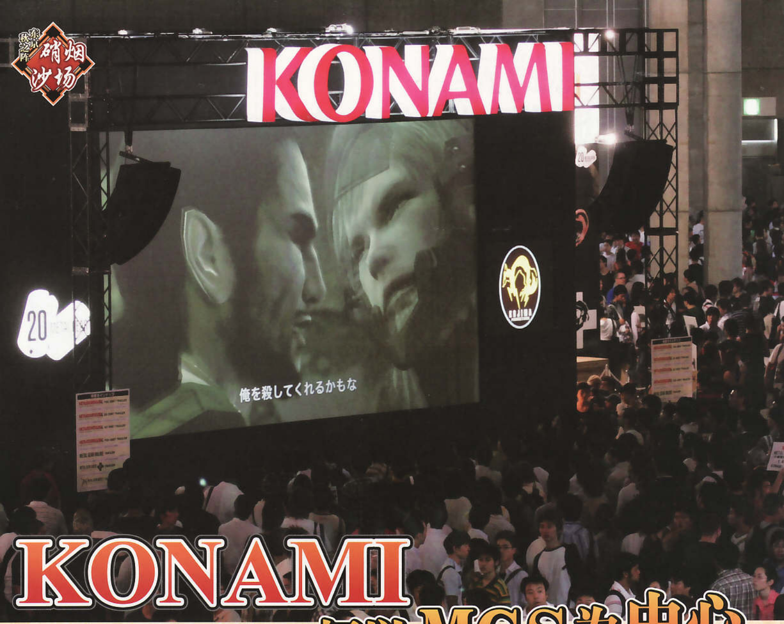


■ 能够与这样的实力派人物对峙，到底是谁呢？莫非……



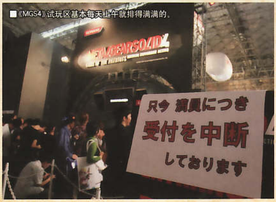
谢尔盖·弗拉基米尔

此前相关报道 第一报 Tot.176 P18-P19 第二报 Tot.182-183 P40



KONAMI
一切以MGS为中心


■这些令MGS Fans垂涎欲滴的商品有些已经是有价无市了。



■《MGS4》试玩区基本每天上午就排得满满的。



■《MGS》二十周年系列商品已经成了Konami新一轮的印钞机。

今年恰逢“《潜龙谍影》系列”二十周年大庆，Konami的展台则完完全全地给足了小岛组面子，整个展台的搭建均以“《MGS》系列”为主。两个最醒目的对角上，一个大屏幕每天滚动播出《ＭＧＳ４》今年所有的预告片以及《MPO+》和《MGS数字漫画小说2》的预告片，中间还穿插着《MGS》二十周年纪念商品的广告，使得这里成为了展馆内的观众常驻地区；而对角的另一个大屏幕下的舞台则几乎成为小岛秀夫的个人舞台，每逢《MGS》二十周年纪念现场活动的时候，小岛秀夫必和菊地由美一同出场，而台下也必将聚集黑压压一片观众，令整个场馆内的火爆气氛达到高潮。

除此之外，《MGS4》的试玩区也是场内的另一个亮点，整个用铁丝网栅栏包围起来的试玩区颇有军事气氛。整个试玩活动安排得也很别致，虽然排队的时间已经足够长，但若想试玩，还得耐着性子在一个封闭的小房间里看一段真人秀的“战术谍报”，尤其是扮演类似罗伊·坎贝尔角色的两名演员非常传神。之所以要强制大家看这段表演的原因是因为本次《MGS4》的系统变化较大，就算是系列FANS也必须得重新认识这个游戏。表演最后，“敌军”来袭，房间内警报声大作，虽然揪出了一个奸细并当场“枪毙”，但危机仍未解除，剩下的就要靠玩家来“拯救”了！（实际上就是终于可以开始试玩了！）


■这帮颇为专业的演员每天都为等待试玩的观众进行精彩的演出。



■Konami今年力捧的NDS新作，排不到《MGS4》的观众只好来玩这个（笑）。


■在《寂静岭 起源》的展台内所展出的系列相关产品。



■看看这两个机种的等待时间你就知道X360在日本的现状了。

Konami还给一款名为《Time Hollow(时空裂缝 寻找被夺走的过去)》的NDS游戏留足了空间，它的试玩区面积仅次于《MGS4》试玩区，不过由于之前没有什么相关情报，观众对这款游戏的关注也显得有些不知所措。剩下的主角无疑是《WE 2008》了，试玩区内同时提供了X360版和PS3版的试玩，从后来排队的情况来看，还是PS3版要受欢迎一些。而在《WE 2008》和《潜龙谍影 在线》试玩台中间，有一个不起眼的小门，原来里面是《寂静岭 起源》的试玩区，稍不注意就根本没有发现这里原来别有洞天，安排了两层楼的试玩区依然吸引了不少观众在排队等候。（By 多边形）





■试玩《WE2008》的时候，小姐就会为等待的你送上这款WE水袋。



■正在巡回播放的《寂静岭》系列片段。

东京秋之阵 战斗檄文

斯内克宝刀未老

潜龙谍影大放异彩

“《潜龙谍影》系列”在本届展会中可谓是四处开花，风光无限，一同有五款相关游戏参展(PS3两款、PSP两款、手机一款)，这块金字招牌当然是要好好利用的。不过其中分量最重的无疑是《潜龙谍影4 爱国者之枪》，小岛秀夫带着全新的影像以及试玩再次出现在了全世界玩家的面前，作为一个普通的玩家，我们在惊叫过后能够做的，也就只有等待发售日的早日公布了。当然，末了小岛先生还不忘提醒已经口水横流的玩家，这个游戏是独占，独占！

相比之下《寂静岭 起源》的延期与公布信息量极少的《寂静岭5》让这个系列在展会上显得比较低调，而《时空裂缝寻找被夺走的过去》的高调公布倒是有些出乎意料，从试玩的情况来看，本作很有可能成为一匹像《逆转裁判》那样的黑马。Konami针对女性游戏市场在任氏主机(NDS、Wii)上推出几款“健身类”也都是潜力股，女性玩家的购买力可是相当惊人的。次世代主机上真正意义上的第一款《WE》也出现在球迷玩家的面前，短短5分钟的试玩足以满足已经期待了一年多的心。



■游戏中信息框的颜色与游戏本身的色调对比强烈。

NDS 时空裂缝 寻找被夺走的过去

原名	Time Hollow 奪われた過去を求めて	类型	AVG	预定2008年今冬发售





使用这跟笔的神奇力量，调查这个世界奇异事件并将所失去的“过去”重新给找回。

游戏中玩家将扮演主角时尾步郎，使用能够改变过去的Hollow Pen来调查过去所发生的事情，避免自己悲剧的发生。游戏进行的方式采用传统AVG的玩法，如果玩过“《逆转裁判》系列”，玩家就能够轻松上手。在游戏的开始玩家必须先在场景中调查并收集事件的时间、地点与内容等信息，然后则需要通过收集来的信息判断要修正的过去，并以触控笔在下屏幕中圈出场景中的疑点。由于使用Hollow Pen的能力修正过去必须耗费一定的计量，因此玩家在修正时也必须尽可能的精确，避免圈出不必要的物品而浪费能力。

作为本次展会Konami公布的神秘作品，本作确实让不少玩家大吃一惊。本作是一款采用2D卡通动画风格画面，以NDS触控笔来进行游戏的“修正过去冒险”类型的游戏。主人公时尾步郎(步郎的日文发音是Hollow)是一名与双亲同居的17岁高中生。17岁生日的当天，步郎梦见年幼的自己于一场火灾中与双亲走散的怪梦苏醒后，却发现自己正处于真正在12年前失去双亲的状态的现实中。在获得了能够改变过去的“Hollow Pen”后，步郎将

PSP 寂静岭 起源

原名	Silent Hill Origins	类型	AVG	预定2007年11月6日



■在本作中玩家可以遇到很多熟悉的场景。

我们甚至可以像“《钟楼》系列”一样充分利用周围的环境制造障碍，或者堆起大量的物品作为防御措施，虽然这些障碍物也有耐久度的设定，但是却能为玩家争取逃跑的时间。而武器损坏系统的加入也使得玩家在武器的取舍上更加附有战略性，想要凭着一把神兵利器一杀到底基本是不可能的事情。除了创新之外，游戏依然保留了系列的许多经典设定，当老玩家看到医院、护士、钢管表里世界的切换等出现在眼前的时候一定会感动到热泪盈眶。

《寂静岭 起源》可以看作是《寂静岭》初代的前传，在本作中将讲述“寂静岭”形成的原因，以及系列作品中登场的几位重要角色的真正身世之谜。故事的开端是卡车司机特拉维斯在神秘少女的引导之下，误入寂静岭，在一场突如其来的大火中，从一所公寓中救出了一位已经被重度烧伤的小女孩，而游戏的目的就是控制特拉维斯调查清楚这个恐怖的小镇之谜，并最终从寂静岭中逃出生天。

在展会中提供的试玩中我们可以看出，游戏采用了全新的战斗系统，与以往硬碰硬的方式不同，玩家可以使用更多的手段来对付面前的怪物，



Wii 实况棒球大联盟2 Wii

原名	実况パワフルメジャーリーグ2 Wii	类型	SPG	预定2007年10月4日

作为“《职业力量》系列”分支作品“《实况棒球大联盟》系列”的第2部作品，本作有了大幅度的进化。在游戏中更多的球队、球员都会以实名登场，06赛季的话题性选手松坂选手、井川选手、冈岛选手以及岩村选手等明星球员都将在游戏中出现。而联赛中球员与球场的数据也都得到了全面的更新。除了能与电脑和朋友对战的“对战”模式与“联赛模式”之外，本作最吸引人的就是“力量经理人”的模式了，在这个模式中，玩家将会扮演一位经理人去管理一支MLB中的球队。通过比赛，球队中的原创球员的能力



值还能够得到成长。与“《WE》系列”类似，玩家在各个模式中获得的点数能够在商店中购买“选手卡片”等商品来解开游戏中的各种隐藏要素。

既然选择在Wii这个平台上发售，那么在游戏中加入体感要素是必然的，游戏中玩家可以像现实中一样使用双节棍手柄来完成投球或击球的动作。除此之外，玩家还可以使用在Mii频道中设定的人物来进行比赛，这听起来像是在玩《Wii Sports》一样，但是游戏的专业度却是《Wii Sports》不能比拟的。



■挥棒和投球时画面中会出现动作提示。

NDS 随身瑜伽

原名	どこでもヨガ	类型	ETC	2007年7月5日

瑜伽，主要由“体位法”、“呼吸法”、“冥想”三个要素组成，能够有效帮助人们提高代谢能力，起到养颜美容的效果，能够增强体力抵抗疲劳、提高人体平衡性，有效协调整个机体的功能，逐步改善自身的生理、感情、心理和精神状态，使身体协调平衡，保持健康。因此在现代生活节奏快，竞争激烈，压力较大的情况下，越来越多的人开始选择瑜伽。

这款游戏的推出也算上顺应了这股瑜伽的锻炼热潮，有了它，也许你就不必为选择一名合适的瑜伽教练而烦恼，因为它完全可以时时随地胜任一名贴心的瑜伽教练职位。游戏中不仅能够提供丰富的瑜伽知识，还收录了标准动作的动画示范，再结合语音教学和字幕提示全面地讲解。与一般的书籍、DVD的教学不同，在NDS上，动作示范可以允许玩家自由变换视角来观察动作的各个体位，更直观地掌握动作要领。另外，游戏还会根据玩家的锻炼等级不同，自行编排练习课程。不论是已经加入到瑜伽的队伍还是即将投身瑜伽的朋友，这款游戏都是不可错过的学习材料。





NDS 梦美肌

原名	佐伯チズ式 梦美肌 ~Dream Skincare~	类型	ETC	预定2007年10月18日





“花小钱也能有好皮肤吗？”皮肤与金钱的游戏素来是年轻爱美女性追逐的焦点。其实“皮肤=高额消费”这个皮肤游戏的潜规则早已被打破，由日本美容界祖母级前辈佐伯チズ女士所推崇的“只使用你的手指，不用花一分钱，并且能够马上取得效果的独特方法”的佐伯式美容理论正是美容者的福音，如今KONAMI将这场美容革命请到了NDS平台上，于是有了这款清新独味的护肤向导《梦美肌》。

这款护肤向导以日常护理为主要内容，只要每天认真正确地输入周围环境以及自己的生理、肌肤等情况，游戏就会以此为依据，结合佐伯式美容法为玩家制定适宜的护肤建议，建议中将配合生动的图片、以及丰富的真人示范影像更直观地进行指导。在日常护理以外，游戏还提供了通过每日的基本体温录入来检测荷尔蒙平衡状况的自我检测模式、方便实用的日历便签功能、包含200种以上美肤小秘诀的《大和抚子豆知识》以及丰富的美肤料理等内容，既有趣又实用。

当然，对于广大不经常接触游戏的女性朋友来说，游戏也足见贴心，既提供了全程触摸笔操作和文字放缩功能，还精心设计了可爱的小宠物为伴，让大家轻轻松松拥抱美丽。

Wii 劲舞革命 狂热派对

原名	Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY	类型	MUG	预定2007年10月25日

请相信这款“《劲舞革命(DDR)》系列”新作将是继跳舞毯出现以来跳舞游戏的第二次飞跃，因为本作将首度采用“手舞足蹈”的方式将跳舞类音乐游戏彻底升华。完成这次飞跃的最大功臣即是Wii的这两个动作感应手柄，游戏中没有对手柄的操作做过多的要求，更多时候玩家还是要把精力集中在键位的踩踏上，在适当时候只要根据提示作挥动的动作即可，它们既不会让游戏变得更加复杂，又足以令游戏变得更加有趣、疯狂。



■实际游戏中玩家或许会比游戏中的人物还要手忙脚乱。



这款新作的魅力不止于此，游戏除了传统的单人模式外，更推崇的是派对的形式，既有双人对战，又有多人混战，既有团队淘汰，又有团队协作，混战时还可以挥动手中的手柄给对手以干扰。在音乐方面，本作也不会令玩家失望，共计50首的全新曲目阵容，包括NAOKI的《will》、W.W.S的《LOVE SHINE》等素质都相当不俗。与此同时，游戏对应的Wii专用跳舞毯也将于游戏同步分同捆和零售两种形式推出。

NDS 兽神传 终极兽王战争

原名	兽神传～アルティメットビーストバトラーズ～	类型	TAB	预定2007年12月6日

这是一款KONAMI即将发售与NDS融合的新型卡片游戏，它的名字是《兽神传 终极兽王战争》。游戏的进行方式将会是前所未有的，玩家只要将手中真正的卡片举起，卡片上的技能和登场人物便能瞬间读进NDS主机之内，就可以开始在NDS上展开激烈战斗！


□如此的卡片游戏，你玩过完吗？

游戏采用了先进的读取信息技术，玩家只要将卡片轻轻触碰NDS套装的Magic Reader，卡片资料会在0.1秒内被读取，该卡片即会立刻使被召唤到NDS的画面之中。让人感到吃惊的并不是读取的速度而是不论举起卡片的哪个方向，上面的信息都能够瞬间被读取。由于卡片上已经标注着使用效果，所以在对战中不需要通过文字确认，便能立刻展开战斗。游戏的发售初期Konami就已经为玩家准备了40张卡片，在游戏中，玩家手中的野兽如果满足一定条件还会得到进化，如果拥有被召唤野兽的进化卡片的话，HP和攻击力都会大大增强，并变成进化版的野兽。



竟然有神兽和野兽们活跃的故事情节，那么在流程中积累的经验在实际的对战卡牌时也会有所提高。然而，冒险的大门不止这一个，补充包第2辑、第3辑……将会随即推出，新的卡片会带你走进一个又一个的冒险。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

※强烈建议：先观看本期TGS DVD中收录的游戏预告片，再阅读本文。

PS3	潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	ACT
	METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS		美版
	预定2008年初发售	1人	售价未定
	对应周边未定		

全新的6分钟，全新的角色，更多的剧情——《MGS4》TGS 2007版预告片可以称得上是自游戏公布以来最“有料”的预告片了。这也在向我们表明，预定在明年初发售的《MGS4》正在非常顺利地开发当中。本次我们将为大家介绍新登场的角色，并欣赏预告片中最令人震惊的一幕——REX VS.RAY！最后是本作的主创——导演/制作人小岛秀夫、导演村田周阳与新川洋司的最新访谈摘要，从中能够获得不少第一手绝密情报哦！

文 Gouki 美编 NINA



她就是那个婴儿

阳阳

“她的名字是奥尔加……我的妈妈。”

从神秘组织“爱国者”手中夺回来的少女，通过她在预告片中的台词，我们可以知道她的妈妈是奥尔加——自此，《MGS4》最早公布的那张角色原画当中，雷电怀抱着的婴儿的身分也终于确认了。阳阳虽然是一个小女孩，但她似乎对电子信息技术有着独特的天赋，在游戏中可能会扮演《MGS2》中奥塔肯的妹妹艾玛那样的电脑天才少女的角色。



这一次他的代号是“老蛇”！

老蛇

“我不是英雄，从来也不是，也永远不会是。”

还记得去年TGS公开的预告片中，那一段略带忧伤的吉他独奏“OLD SNAKE”么？索利德·斯内克(Solid Snake)已经老了，变成了“老蛇”(OLD SNAKE)，虽然依然保留着“蛇”的代号，但身体的急速老化令他已不复当年之勇，有人把这种身体的急速老化归结于“死狐病毒”(FOXDIE)的缘故，也有另一种看法认为是斯内克“克隆人”的出身导致了这一切。但不管怎么样，再勇敢无畏的战士也无法面对死神的挑战，这确确实实是传说中的战士索利德·斯内克的最后一战了。另外，我们也确认了斯内克本次任务的目的之一——救出被利奎德·奥塞罗特囚禁的内奥米·亨特，灰狐的妹妹。





小灰

神秘的武器商人

德瑞宾

“亦非敌，亦非友……我就是洗枪的。”

他的身分是武器商人，准确地说是个贩卖二手枪的。在预告片中他第一次出场时，拿着白手绢，不由地让人想到了“魔术师”这个和冷冰冰的武器完全不相干的职业。在他身边有一只形影不离，名叫“小灰”(Little Gray)的猴子，不知道会发挥什么作用呢？

©1987 2007 Konami Digital Enteraainment CO.,Ltd.

新的猎狐犬小队！





天堂骑兵

隶属于利奎德·奥塞罗特的私人武装，从装备上就能发现与普通士兵的不同，并且，这种强化士兵有着女性的身体特征，联想到前不久公布的BOSS级别角色"美女与野兽"，她们之间会有什么关系吗？

乔纳森

新猎狐犬小队的成员，沉默寡言，高大强壮，莫西干发型看上去很特别，在预告片中被打了一枪，不过好像没什么大碍？和艾德一样，乔纳森这个名字也在《宇宙骑警》中出现过，不过《宇宙骑警》里的乔纳森是主角，并且是个长发帅哥。





"强尼"这个名字对于《MGS》这个系列有着特殊的意义，有这个名字的角色在每一作的《MGS》中都会出现。这一次"强尼"的戏分更重，成为了新猎狐犬小队的成员。

强尼





艾德

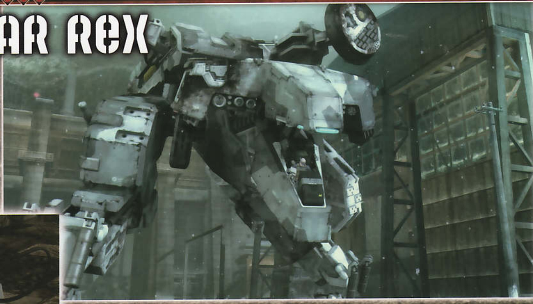
由梅莉尔所统领的新猎狐犬小队的副队长，个性坚强的黑人战士。"艾德"这个名字曾经在小岛秀夫的另一个游戏《宇宙骑警》中出现过，有趣的是那名角色也是一个黑人的形象，难道中间有什么联系吗？

梅莉尔

我们都知道在几年前的"影子摩西岛"事件中她与斯内克一起生还，但之后的事情就知之甚少了。现在她以"新猎狐犬小队的队长"的身分再次出现在战场之上，令人惊讶！在本次TGS试玩版的最后她也终于与斯内克相遇，不过和所有人一样，她一开始也没能认出斯内克，真是令人感叹不已。

METAL GEAR REX

霸王 在初代中作为最终BOSS登场的METAL GEAR REX，因以其酷似霸王龙的造型和"REX"这个名字而又被称为"霸王"，是一台非常有迫力的步行战车。它是由DARPA（国防部高级研究计划局）研发，后因为"影子摩西岛"事件而被当时的利奎德·斯内克夺去。从右边的图上我们可以看到它已经有些破旧了，看样子就是初代的那一台了！





历代METAL GEAR的大汇演

METAL GEAR MK.II

由奥塔肯博士开发的第二台METAL GEAR，第一台是上面提到的"霸王"。这台名叫"MK II"的机器具备多种功能，由奥塔肯远程操控，是斯内克在战斗中的得力助手（换句话说就是斯内克与奥塔肯是并肩战斗！）而事实上在小岛秀夫的另一款早期作品《掠夺者》（SNATCHER）当中，就已经有过类似的机械设定了，看样子《潜龙谍影4》还真是集小岛秀夫游戏创作之大成的作品！

正如预告片中所说的那样，"终于，一切都将真相大白！"《MGS4》不但会为我们解开系列以来所有的谜题，许多角色也都会在游戏中再次登场，例如《MGS3》中的夏娃，只不过在本作中她自称为"老妈"。

除此之外，系列的标志——历代METAL GEAR也将齐聚本作！在本次的预告片中我们就看到了索利德·斯内克驾驶初代的"霸王"（REX）与利奎德·奥塞罗特驾驶的二代"海魔鬼"（RAY）之间的对决！真是激动人心！



让我们来听听游戏的主创人员的话吧！



制作人·导演

小岛秀夫

系列的缔造者，负责本作的整体统筹工作，同时也是决定游戏设计的关键人物。



导演·角色/机械设计

新川洋司

本作的导演之一，除此之外还负责角色、武器、机械设定以及视觉效果的调整。



导演

村田周阳

在小岛秀夫的指导下担任本作的导演工作，另外还与小岛秀夫共同负责游戏剧本的创作。

关于新角色"德瑞宾"与"小灰"

——请问新角色"德瑞宾"到底是个什么样的角色呢？

小岛：德瑞宾是全新的角色，我们想让他一出场就很引人注目，所以我们把他的兴趣设定为"喜欢变魔术"，而且还安排了一只猴子作为他的同伴。德瑞宾很喜欢珍稀动物，所以才把这只无毛猴子叫作小灰并非常爱护它。

——他在游戏中是中立角色吗？

小岛：没错。他的职业是二手武器商。士兵手上持有的武器都被会绑定识别码，不过把武器交给德瑞宾让他把识别码去掉之后，斯内克就可以自如地使用这些武器了。这一作斯内克可以抢夺敌人的武器过来，这也是全新的要素，德瑞宾的存在是很必要的，他在游戏中是一个非常重要的角色。

新川：德瑞宾是我们为《MGS4》设计的第一个角色，为了突出他的魔术动作，我们还专门请了一个专业魔术师来进行动作捕捉。

——那只猴子小灰呢？

小岛：小灰的诞生很有趣，因为给雷电做动作捕捉的演员很擅长演"猴戏"，所以我们也就顺势给德瑞宾安排了这样的一个小跟班。

关于新角色"阳阳"

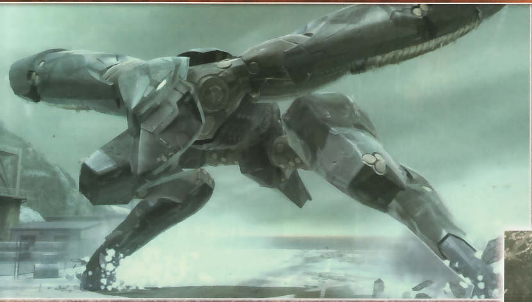
——阳阳应该是系列中首次出现的小女孩吧？

新川：还记得在E 3 上首次发表《MGS4》时的那张插画么？雷电手上抱着的那个婴儿就是她。

小岛：那张图是雷电刚刚把阳阳从爱国者手里抢回来时的情况……嗯……这么说好像有点剧透（笑），阳阳其实就是奥尔加的女儿。

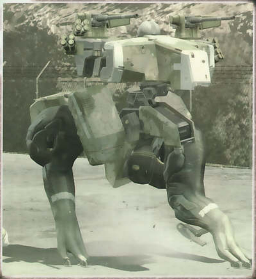
——原来如此啊！

小岛：嗯，话只能说到这里了，再说



GEKKO

月光 这是将在《MGS4》中大量出现的量产型METAL GEAR，名字叫“月光”，它的独特之处就在于结合了“霸王”和“海魔鬼”的特点，上半身采用“霸王”坚固的机身，而下半身更像是“海魔鬼”那样生物般的下肢，行动非常敏捷。在前几次的预告片中我们曾看到它大开杀戒的场面，它绝对是步兵们在近战时最不想看到的敌人。



METAL GEAR RAY

海魔鬼 在《MGS2》中登场的METAL GEAR，因其能在水中航行且行动诡密突然而被称为“海魔鬼”。由美国海军所研发，但在运送途中被奥塞罗特劫持，后来被成功量产，虽然雷电曾经以一敌十，在《MGS2》中干掉了大量电脑控制的“海魔鬼”，但是“海魔鬼”自身对不同环境优秀的适应性以及强大的战斗力还是不容忽视的，特别是当由人驾驶的时候，威力会更强！

“世外桃源”或“世外天堂”？

在本次预告片的最后，利奎德叫嚣着一个令人震惊的词，那就是“OUT HAVEN”，不同于以往的“OUT HEAVEN”（世外天堂），“HAVEN”在这里指的是“避难所”的意思，难道他的理想是建立一个战时的避难所吗？显然不是。但这也说明，在本作中也许还会有新的组织出现！

就真的剧透了。“《MGS》系列”已经有许多有个性的角色了，但这样的小女孩还真是第一次出现。

村田：顺带一提，玩家可以在暂停选项里通过摄像机观察阳阳的一举一动。

小岛：阳阳是《MGS4》的核心角色，就像她的名字一样，她就像是太阳，其他角色的故事都围绕着她来展开。

关于新猎狐犬小队与天堂骑兵

——在预告片中登场的那些神秘士兵也是第一次出现吧。

小岛：嗯，就是被梅莉尔称为“青蛙”的士兵，因为她们是用一种弹射装置以非常快的速度到达目的地的，这种突然袭击是很难应付的。她们是女性士兵，隶属于“美女与野兽”特种部队，由利奎德·奥塞罗特直接指挥。

——新猎狐犬小队队员的名字也正式公开了。

小岛：是的，相信看过预告片之后，强尼会成为TGS2007的人气角色吧（笑）。至于乔纳森和艾德，他们的名字来自我的另一款作品《宇宙骑警》，而且他们的配音演员也一样哦，乔纳森的配音演员是田中秀幸，而艾德的是家昭三。

村田：不知道你有没有注意到，只有强尼的手臂上带着便携键盘。

——真的呢！

小岛：所以他也被人称为“秋叶原系”（笑）。（编注：秋叶原系也就是“宅”的意思）

——乔纳森的发型真的很特别啊。

小岛：是的，而且他的莫西干头从后面看很像是一个“！”号，这也代表着他不喜欢别人从后面偷袭他。另外，他的动作捕捉工作是由系列一直以来的军事顾问毛利元贞来担任的，所以他的动作比其他角色要更加专业。

关于METAL GEAR

——在预告片中我们看到了两台很熟悉的METAL GEAR啊。

新川：我在构思《MGS4》的METAL GEAR时，曾经想过把“月光”作为本作的METAL GEAR，不过后来转念一想，既然是系列的最后一作，那就让前几个METAL GEAR都登场吧！

——嗯，这些METAL GEAR比原来看起来更精细啊。

新川：的确是这样。其实我也很想看看以现在的技术来制作当年的METAL GEAR会是什么样的，不但我自己想，更重要的是希望能让玩家们也看到它们再次登场。虽然在这一次的预告片中只是出现了很短的一瞬，但如果能引起玩家的特别关注，我就已经很高兴了。

这就是系列的完结之作！

——斯内克的故事真的会在本作中终结吗？

小岛：是的，本作就是索利德·斯内克故事的终结篇，同时也有可能是我的最后一款《MGS》游戏。

——不会再有续作了？

小岛：就算有《MGS5》，主角也不会是索利德·斯内克，而一定是其他年轻制作人开发出来的新东西。换句话说，斯内克是我不愿意托付给其他人做的角色。

村田：是的，当其他人来写斯内克时，或许看起来会很像。但，他们无法写出斯内克的成熟变化。《MGS4》中的斯内克真正的成熟了，只有小岛秀夫才能写出那种感觉来，其他人没有这个资格。

——那么之前留下的那些谜团呢？

小岛：都会有解答。这是故事的最终章节，我甚至还到处问制作组的同事还能想到什么没有解决的剧情谜团，看起来还真的有不少。

——那么结局呢？能透露吗？

小岛：关于结局，曾经的一个想法就是由于斯内克和奥塔肯为了追求自己的正义触犯了法律。最终他们被法律处死的结局。但我的小组成员通通的反对，于是最终没有这么做。至于真正的结局，现在当然不能说（笑）。

MG SAGA 完結篇



史克威尔艾尼克斯(以下简称SE)从来都是最酷的展出公司，场景依旧采用金属色和黑色为主，与其公司LOGO的主色一致。没有任何的活动，只是在外面的大屏幕每天都重复播放着游戏动画。SE是很拽的，它不靠一些噱头来吸引玩家，它只用最单纯的东西——游戏——向玩家们展示着自己的绝对王者风采。与去年一样，SE这次还是设置了一个封闭的小影院，里面播放的是外面看不到的游戏的预告影像。外面则是这几年TGS雷打不动的东西——《王国之心》主角索拉的大比例塑像，这次还多了一个罗克萨斯。



SQUARE ENIX

孤傲的帝王 玩家的幻想



■SE对媒体从来都不友好。


■索拉的大模型也是游戏展的常客了。



■《王国之心》主题全景，后面就是小影院。





■《よすみん》这个方块游戏也吸引了不少的玩家。

本次TGS的秘密影像以“《FF XⅢ》系列”和“《王国之心》系列”为主，《FF XⅢ》的影像只是在最后公布了一个新角色，显得有些小气，但《FF VERSUS XⅢ》则以大段新影像让玩家大饱眼福。不仅公布了两名新角色，还将LOGO中的那一男一女两只魔兽的关系展示了出来，特别是金色长发的女性角色其与男主角的对立以及与男主角之间的微妙关系都吸引了所有玩家，而华丽的CG和精彩的打斗也让玩家对此款作品的期待度甚至超过了《FF XⅢ》，不过最具冲击力的消息自然是这两款《FF XⅢ》游戏为PS3独占的公布了。《王国之心》也是多平台全面开花，手机、NDS、PSP一个都不少，而且个个都是新作，对此笔者只有表以无比的愤慨——SE，算你狠！



■这些可爱的娃娃都能在贩卖区SE专卖店里买到。



■白魔导师版陆行鸟可是限时才会出来的哦。



■《FF IV》依旧吸引了无数玩家来试玩。



■《FFTA2》试玩后会送一本非常精致的小记事本，吸引了有不少玩家试玩。



■SE展台的工作服设计得很有特点。

试玩方面SE拿出了看家本领，《陆行鸟不可思议之迷宫》、《FFTA2》、《DQ IV》、《FF IV》、《星之海洋 最初之旅》每天都是玩家排着长龙等着试玩，即使是已经发售了的《CCFF Ⅶ》和《FFCC》也仍然有不少玩家在试玩。SE的手机游戏展区人气也不低，每款试玩游戏都会赠送一个主题文件夹，所以有的玩家为了收集那些文件夹也去争相试玩，不过《FF》20周年的文件夹需要成为付费会员才能拿到。SE对媒体这次依旧不是那么友好，除了在一些地方允许拍照外摄像更是受到了诸多限制，不过年年如此，想必各个媒体都已经习惯了吧。（By 邪魔天使）



■《星之海洋》初代的重制版水平相当高。



■公开的大屏幕上每天都来回播放新作的预告片。

东京秋之阵 战斗檄文

霸者的宣言
多平台全面出击

和往年一样，今年史克威尔艾尼克斯参展的游戏同样涵盖了所有主流游戏平台，除开已经发售的《危机之源 —最终幻想Ⅶ—》和《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》外，提供试玩的游戏主要集中在Wii、PSP、NDS三个平台，以及只有日本国内网络才能支持的手机游戏。重制的NDS版《最终幻想Ⅳ》和《勇者斗恶龙Ⅳ》作为看家大作，不仅仅在画面上弥补了从FC时代起众多玩家的遗憾，加入语音以及各种细节上的变化也让人感受到了制作人员的用心之处：PSP版的《星海传说 初次启航》以系列的第二作为原型进行重制，包括操作界面以及战斗方式都一脉相承，不仅让人对二代重制版的进化更加充满期待；现场最具人气的试玩是Wii版的《陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》，而游戏本身的制胜法宝则是陆行鸟的可爱造型和与“《最终幻想》系列”职业系统结合紧密的转职系统，另外游戏还将陆行鸟的各种动作进行了很细致地描绘，势必要将儿童与女性玩家一网打尽。



最终幻想XⅢ

PS3			
原名	FINAL FANTASY XⅢ	类型 RPG	发售日未定

最终幻想 Versus XⅢ

PS3			
原名	FINAL FANTASY Versus XⅢ	类型 RPG	发售日未定


■《最终幻想 Versus XⅢ》的宣传力度显然更大。

首先要说的是想看这两段影像必须到SE的小影院里面才能看到，之前的《FFXⅢ》只是在原来公布的影像基础上多了一个森林远景和一个打扮得像尤菲那样的女忍者角色，她的皮肤是健康的棕色，打扮有些类似于印地安风格。而如果说《FFXⅢ》的影像是开胃菜的话，那么《FF Versus XⅢ》完全可以说是大餐了。与《FFXⅢ》只有最后短短数秒新影像相比《FF Versus XⅢ》有海量的新情报。第一就是一名看上去有些痞的金发牛仔似的青年，他与男主角偶然的相遇，但与他热情豪爽的性格相比，男主角似乎显得很拘谨。而之前男主角在大楼前面对众多持枪士兵的情节又有了更多的渲染，打斗场景从空中到地面，甚至出现了出血镜头。第二就是一名神秘的金色长发的女子，她与男主角似乎有着千丝万缕的关系，从两人对视的眼神来看他们似乎应该是认识，并且还是好友的样子。但无奈两人立场的差别，不得不兵刃相向，看来其身分应该是游戏的女主角了。与男主角一样，金发女性也能召唤武器，而游戏LOGO上的一男一女正是他们所召唤出来的类似召唤兽的存在了。

王国之心 358/2天

NDS			
原名	KINGDOM HEARTS 358/2 Days	类型 A·RPG	发售日未定

在本次TGS上SE公布了NDS上《王国之心》的新作，这是一款以《王国之心》里之主角罗克萨斯为主人公的游戏，游戏方式还是和系列一样采用A·RPG的，不同的是除了单人模式外还搭载了系列首次出现的多人模式。本作重点将放在XⅢ机关身上，讲述他们的过去以及罗克萨斯在XⅢ机关度过的时光以及空白的一年的真相，并且XⅢ机关还出现了14号成员，看来这个神秘的机关将在游戏中向玩家展现更多隐藏的内幕。

关于标题中“358/2 Days”的具体含义制作人野村哲也并没有给出正面回答，只是说在通关时就会知道它的含义了。而与标题中“Days”相对应的，游戏是按一天一天进行的，游戏中还会有XⅢ机关成员日常生活的描写。游戏中关于罗克萨斯的描写会有他刚加入XⅢ机关后一段时间的故事，而这段时间正是索拉沉睡的时间。这时罗克萨斯刚加入，每天都执行着机关给予的任务，对于机关的事情一无所知，但随着任务的进行他对机关产生了怀疑，最后脱离了XⅢ机关，而为什么他会离开，这些都会在本作中讲明。在冒险的场景方面大致还是还是系列之前的世界，但与前几作不同的是本作中出现的世界只有附和本作主题的世界。至于新出现的14号女性成员，野村明确表示不是奈米妮，并且还是故事的关键人物。在玩家们比较关心的利克和索拉是否登场方面，野村表示利克和罗克萨斯的战斗是宿命的对决，所以这个场景是肯定会出现的，至于索拉，由于此时他正处于睡眠状态，记忆也在重新架构，在关于记忆的系统方面现在还处于讨论阶段。


▲每次执行完任务罗克萨斯都会和阿克塞尔在钟楼上吃冰棍。


▲能够操纵XⅢ机关的所有成员真是太棒了。

关于单人模式和多人模式，野村指出，这两个模式并不能联动，多人模式是提供玩家挑战的模式，基本上是不能进行剧情的，但是在道具、成长要素方面两个模式是联动的，本作的成长要素是最大限度活用两个模式能够自己调整的高自由度系统，不过需要注意的是罗克萨斯的成长度并不是单纯地照搬进多人模式的。多人模式中XⅢ机关每个角色的性能和特技都不同，进行方式是按任务制进行的，除了打倒BOSS外还有在封闭的地图中协力跳脱、解开机关谜题等。每一关所需的时间并不长，所以多次挑战也比较快捷。游戏中还有个有趣的设定，那就是随着任务执行数目的增加在XⅢ机关坐的白色椅子的高度也会增加。当然，除了多人模式外还有在下屏幕画画等迷你游戏，看来这款游戏是充分利用到了NDS的功能啊。



■本作中的这位塞阿诺特与之前的完全不一样，不知道两人到底有什么关系。

NDS

王国之心 梦中诞生

原名 KINGDOM HEARTS Birth by Sleep 类型 A · RPG 发售日未定

在本次TGS上本作只在封闭小影院中与玩家见面，这款《王国之心》的作品其实在之前的《王国之心Ⅱ 最终混合版》中的神秘影像中就与玩家见过面了，影像中那三名身着铠甲的角色想必就是本次影像中公布的这几名角色了。影像中那名长得很像罗克萨斯的少年名叫维恩，而看上去应该是主角的高大黑发青年叫特拉，加上之前神秘影像中的女性角色(应该是叫阿库娅)，这三人师从键刃大师·塞阿诺特，而这三人中特拉应该是处于领导者的位置。这三名角色的名字也各有含义，特拉的意思是大地，维恩是风，阿库娅则是水。

与特拉三人对峙的光头老人就是键刃大师塞阿诺特了，而我们知道XⅢ机关中的塞姆纳斯正是他的无心。在《王国之心Ⅱ》中也出现了一位塞阿诺特，这位塞阿诺特被贤者安塞姆所救，此时已经失去了记忆，而塞阿诺特这个名字也是安塞姆给他取的，看来在本作中两位塞阿诺特的关系如何也是剧情的看点之一。不过从时间上看，本作的时间还在初代《王国之心》之前，看来本作的性质是类似于前传的作品了。不过既然是键刃大师塞阿诺特的弟子，为什么要和自己的老师为敌，这一切都还是谜。

本作的战斗目前还在测试阶段，不过从本次TGS上公布的三个《王国之心》新作(有一个是手机作品，固没收录在本次TGS报道中)来看，本作的战斗是最接近系列之前其他作品的。不过在原有的基础上还是进行了一些变化，从影像上来看会看到有众多的指令以回转的形式让玩家选择，其中还有很多新技能，而有的技能还有更深一级的指令，看来在战斗方面本作预计会比以前的作品更多变、更刺激。影像中我们还可以看到敌人的形象与系列之前的也有些不同，据制作人野村哲也透露，这些敌人既不是无心也不是无存，而是更接近于"野生"一样的存在。

在剧情方面游戏预计将从三名角色各自的角度出发制作三个剧本，每个角色性格和性能各异，玩起来的感觉完全不一样，感觉就像是在玩三个游戏。三个故事并不是按顺序进行那么简单，有时某个情节这个角色不能去触发，有的谜题必须要另外一个角色来解等。



▲特拉与维恩不知道为什么会和键刃大师塞阿诺特为敌。



▲游戏中有很帅的空中连续技。

X360

无尽的未知

原名 インフィニット アンディスカバリー 类型 RPG 发售日未定

Square Enix负责发行，tri-Ace负责开发就注定了本作又是一款在X360平台上备受关注的原创RPG作品。强大的画面表现力估计是游戏给所有玩家的第一感觉，平原上矗立的古代遗迹、充满热带气息的丛林、阴暗的牢房以及神秘的宫殿内部都让人仿佛置身于这个虚幻却又几近真实的世界，然后跟随编剧的脚步去体验即将面对的未知。在现场演示的游戏影像中，我们能看到在波涛汹涌的海岸，游戏要求玩家通过观察周围的潮水来确定通过海上通路的时机，以避免被巨大的海浪卷走而命丧黄泉，各种环境在实际游戏时的作用不言而喻，而游戏的遇敌方式则采用现今在众多同类游戏中广泛采用的"无缝衔接技术"，所有敌人都在地图上可见，只要我方进入敌人的索敌范围便立刻开战，并且玩家还可以充分利用障碍物，以及武器的攻击距离来与敌人周旋，或成功进行偷袭。在正式进入战斗前，玩家可以在对应的按键上设定使用的技能，以便在接下来具备一定动作要素的即时战斗中能够更有效率地对抗敌人，甚至根据战场的情况，玩家还可以随时切换操纵的同伴来改变进攻的方式，用多彩的战术将敌人玩弄于股掌之间，体验爽快而华丽的战斗。



▲战斗中非玩家操作的角色会交由电脑代为控制，应该会有设定同伴行动规律的系统存在。

除了野外遭遇的杂兵外，游戏中触发某些特定的情节还会进入特殊的"情景战斗"(シチュエーションバトル)，此时的胜利条件也不再仅仅局限于全灭敌人，比如在限定时间内逃跑、避免同伴死亡、阻止敌人的炮击等等限制条件都会考验玩家的战术布局，而且在这种战斗中，游戏的视角也会根据情景自动变化，用更接近于电影运镜方式的手法来表现更具魄力的战斗。





◀逃脱巨人追捕的"情景战斗"中，不断拉近的视点会让人感到时间的紧迫，如果失败的话是不是就会直接GAME OVER呢？



STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

如响彻在浩瀚宇宙中的歌剧，《星之海洋》就是这么一款让人感到高贵却又纯粹的游戏，每一代其划时代的战斗系统都让人津津乐道。作为初代的重制版，《星之海洋 初次启航》（以下简称《星海1》）无论是在画面和战斗方面都进行了进化，游戏的人设是全新设计的，事件中也加入了语音，相信即使玩过的玩家也会像是在玩一款新游戏。另外，tri-Ace游戏的素质还需要怀疑吗？

文 邪魔天使　美编 木仙

星之海洋 初次启航	Square Enix	RPG
PSP　STAR OCEAN First Departure		日版
预定 2008 年春	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

种族：菲鲁布尔（有尾类）
出身：姆亚王国库拉特斯
年龄：19岁
武器：剑
身高：174cm
体重：68kg
喜欢的食物：回锅肉

Ratix Farrence

居住在行星洛克边境村庄库拉特斯的菲鲁布尔族青年，与米莉和东一起所属村子的自警团，拥有剑技的才能。

声 宫野真守

在SFC上登场的系列初代

个人行动

1996年《星之海洋》登陆SFC，游戏中除了战斗场景中角色能够自由移动外，主人公与同伴之间的“个人行动”系统也是让人关注的系统，而且本作在玩家中重制的呼声一直很高。

道具制作

这是在购买了相应技巧后才能使用的技能，可以制作出很多有用的道具、装备，而在制作道具时角色“才能”这个数据很重要，根据有没有才能，制作出来的道具也是不一样的。

详细了解重制要素

《星海1》无论在画面还是游戏系统方面都进行了大胆的重新制作，重新绘制的人物、游戏中插入大量动画、剧情全语音而战斗也是《星海2》战斗系统的进化和延伸。现在就让我们一起来看看这款初代《星海》到底有什么变化，有什么吸引人的地方吧。

故　事

故事发生在未开发的行星洛克的边境小村库拉特斯，某一天所属村里自警团的拉缇克斯收到消息，邻村爆发了奇怪的怪病，并开始蔓延。听到这个消息后拉缇克斯与同伴一起前往梅特克斯山寻找能够治这种病的药草，而故事因此拉开了序幕。

种族：菲鲁布尔（有尾类）
出身：姆亚王国库拉特斯
年龄：18岁
武器：杖
身高：164cm
体重：46kg
喜欢的食物：水果派

Milly Kiliet

所属库拉特斯村自警团的一员，拉缇克斯青梅竹马的好友，是一个擅长回复系魔法的魔法师，也许是因为年纪太小，有时不会将自己的所想的很好地表达出来。

声 生天目仁美

种族：菲鲁布尔（有尾类）
年龄：19岁
武器：剑
身高：181cm
体重：75kg
喜欢的食物：牛排

Dorn Marto

在自警团中是个善于调节团队气氛的人，与拉缇克斯和米莉是从小一起长大的好友，有点暗恋米莉，对于她心中所想的事很理解。

声 伊藤健太郎





制作人访谈

关于重制的经过以及硬件的选择

——重制“《星海》系列”的契机是什么？

山岸功典（以下简称山岸）　首先关于系列第一作，这是在SFC末期发售的游戏，很久以前就有FANS希望重制，就我看



参与了tri-Ace所有作品的制作，曾经还开发过“《勇者斗恶龙》系列”等多宽旧Enix游戏。

山岸功典



参与过《女神侧身像蕾娜斯》的制作，最近参与制作的游戏有《富豪街DS》。

加藤涉



参与了《星海3》之后的tri-Ace作品，代表作为《星海3导演剪辑版》。

小岛创

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Original version developed by tri-Ace Inc.

角色设定全新改动

事件全语音

重制的《星海1》在画面上可以说是崭新的，有Production I.G.制作的动画自然是素质的保证，而在动画中角色设定全部都由Production I.G.重新绘制过。另外，主线剧情为全语音，而在演出方面与原作相比会有大幅度加强。



▲在超任版中只有战斗中有部分台词，而在本作中事件都对应全语音的。

▼重制版中的PA也进行了大幅度追加，而且这次还华丽地对应了全语音。



CHECK POINT!

虽然现在人数和详细人物还不是很明确，但已经肯定的是在PSP版的《星海1》中会有新角色登场，而且还有对应他们专有的PA。

片头与事件场景以动画的形式演出

作为演出方面的新要素不得不说的当然是以动画CG的形式来表现剧情了，游戏的片头自然是动画CG，而且游戏中一些重要情节也会是动画CG，对于故事表现方面肯定是有大大的好处。当然，制作本作动画的也是长期与tri-Ace合作的Production I.G.，有了他们的加入，动画方面的素质就不用担心了。





▲游戏中的迷宫还有背景都是3D画面，纵深感很强。

◀在不损坏原有氛围的基础上进行画面提升，这是本作画面增强上所强调的。

丰富多彩的表情

本作中在发生事件时会有角色的头像显示在画面上，这是让游戏更有演出效果而增加的新要素，而每个角色都有多种表情，这也是系列第一次出现的系统。



▲不管是喜怒哀乐，游戏中角色的表情变化都很丰富。

拉缇克斯的表情画面



通常　怒　苦

米莉的表情画面



羞　恶　泣

战斗系统完全重制

"《星海》系列"最吸引人也是制作得最用心的就是它的战斗系统，重制的这款《星海1》其战斗系统基本上是延自于《星海2》，但在此基础上进行了进化与发展。无论是可以纵深行动的地图还是丰富的动作以及必杀技、魔法效果，相信又有很多人会沉浸在《星海》的战斗中无法自拔了。

▼战斗画面中的色彩很鲜艳，这也让游戏更加华丽。





◀战斗画面可以放大缩小，角色的动作也很流畅，而很多技能的演出效果也非常华丽。



▲战斗结束时角色的结束动作也进行了重制，看得出制作人在细节上也没有放过每个地方。

来我也希望用现在的技术制作新的《星海》所以就有了这次的计划。

——第一作是1996年发售，隔了这么久都没有重制有什么特别的理由么？

山岸 也没有什么特别的理由，倒是在硬件的选择上有些顾虑。《星海3》发售的时候就有很多人提出重制一代，如果是按照以前SFC版的样子照搬那是一点问题都没有，马上复刻都可以，但《星海3》发售后又想是不是在PS2上重制比较好，起码画面是3D的，又漂亮。在考虑这件事的时候PSP是作为候补的，后来PSP的《女神侧身像》复刻了，效果很不错，所以就决定PSP了。

加藤涉（以下简称加藤） 定下这次计划刚好和《星海4》也联系在一起了。



山岸 实际上这次计划决定的时候《星海4》已经在开发了，考虑到流程，我们决定将《星海1》、《星海2》重新制作，并一同向玩家推出，让他们有种很充实的感觉。

——选择重制平台是PSP的理由是什么？

加藤 掌机的话现在肯定是PSP和NDS，但考虑到容量和表现能力所以决定选择PSP，毕竟这个游戏有很多动画和语音，而且又有《女神侧身像》的经验，所以这个选择倒没有什么迷惑的。

关于新追加的动画

——关于新动画有什么要给玩家讲的吗？

加藤 PSP版的《女神侧身像》追加了CG获得了好评，在表现力上很不错，一开始我们在用3DCG还是2D动画上有一些讨论，最后我们选择更适合整个游戏风格的2D动画。

——收录的动画容量有多少呢？

山岸 比《女神侧身像 蕾娜斯》要多。

加藤 第一作是在SFC上发售的，所以动画什么的完全没有，这次我们会让玩家看个爽。而《星海2》本身就有一些3DCG，所以再加上这次新增的动画相信在容量方面会有不少。

小岛创（以下简称小岛） 事件情节的时候还有角色的表情画面，这更容易让玩家对角色投入感情。

——动画方面是否会让动画FANS满意呢？

加藤 在素质上我们还是很有信心的。比如《星海1》的主人公有尾巴，所以通过尾巴的变化来表现感情的变化这样细致的地方我们也有考虑，而采用双主人公的《星海2》我们更是为两个主人公准备了不同的动画。

山岸 在开场动画里还有新角色出现哦。



系列最高的作品新生！

STAR OCEAN Second Evolution スターオーシャン2

《星海2》的出现让许多玩家知道了原来RPG的战斗还能这样，也许对于很多玩家而言《星海3DC》的战斗才是系列最高，但从游戏的综合素质来看《星海2》的确是系列翘楚。这次的重制版《星海2》人设经过了重新设计，而战斗方面也有所改良，相信会让我们看到一个更加完美的《星海2》。







星之海洋 二度进化		Square Enix	RPG
PSP	STAR OCEAN First Departure		日版
	发售日未定	游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

受人关注的双主人公系统

双主人公系统是《星海2》最具特色的地方，游戏一开始需要玩家从男主角克洛德和蕾娜之间进行选择，根据选择主人公的不同故事的某些流程和加入的同伴也会有区别。另外，能看的PA也会随着主人公的变化有所变化。



▲没有被选的主人公在游戏序盘会加入为同伴，相信很多玩家会至少玩两遍游戏的。



19岁就成为了少尉，所属银河联邦的精英士官，他的父亲正是一代英雄之一现任银河联邦提督的罗尼基斯·J·肯尼。由于有个英雄父亲，再加上周围很多人的嫉妒和父亲的过度期待，所以他总是对自己的实力不抱信心，现在正处于反抗期。

克洛德·C·肯尼

Crawd C. Kenny

种族：人类
类型：战士
年龄：19岁
生日：1月23日
身高：175cm
体重：68kg
喜欢的食物：牛排

克洛德序篇

为了调查在行星米洛基尼亚上发现的神秘能源地，克洛德作为父亲罗尼基斯的护卫与他一同前往。当他们来到米洛基尼亚之后发现了巨大半圆形球场状的建筑物，克洛德在建筑物周围发现了未知的装置，他不顾父亲的阻止接近装置，就在一瞬间他被闪光所包围，接着就神秘地消失了……



关于新追加的角色

——新角色到底是怎样的呢？

加藤 《星海1》、《星海2》都会有新角色登场。

——会加入成为同伴吗？

加藤 会。

——有新角色关联的剧情吗？

加藤 当然有，他们会与原有角色一起共同创造整个游戏的故事。“《星海》系列”还有一个特有的PA系统，有了它让一般一路打到底的故事有了变化，玩家可以看到角色们之间的交流和关系。新登场的角色在PA里可是很活跃的，有的新角色和原有角色还有关系呢。

——《星海1》、《星海2》这次重制在人设上有些变化，其理由是什么？

山岸 《星海1》是1996年的游戏，我想还是适应一下现在玩家的欣赏水平比较好，所以除了保留原有尾巴的设定，其他的都完全重新设计。

——《星海2》角色设定变化也是因为这样？

加藤 关于《星海2》由于PS版在玩家心目中印象太深，所以没有完全变化，只是在服装的细微部分重新设计了而已。

——这次的声优变化也很大啊。

加藤 为了适合完全新时代的《星海》所以声优毫无疑问要变了。



关于《星海4》

——现在关于《星海4》的消息也有了，发售在什么时候？

小岛 应该不远了吧，不过具体时间请大家再等一下。

——出在什么主机上已经决定了吗？

小岛 这个还未定，但就目前的情况来看是一款能够表现漂亮画面的主机。

——开发情况怎样？

小岛 已经到能够动的阶段了，战斗、操作都可以了。

——故事方面呢？

小岛 故事已经完成。

——时代设定是什么时候？

山岸 关于时代的设定还不能说，不过在以后的报道中会给大家带来惊喜的。

——和之前的作品有关？

小岛 当然有关，与系列其他作品有关的角色、种族也会登场，世界和之前的一样。



科幻与幻想的作品

——从公布的《星海4》画面来看这次宇宙的场景好像很多，难道《星海4》会含有更多的SF要素？

小岛 虽然至今未止这个系列叫“星海”但其实关于这方面给玩家留下的印象并



蕾娜前篇

行星艾克斯贝尔是一个被绿色所覆盖的自然条件丰富的行星，在3个月前一个陨石坠落到这颗行星上，因为这颗陨石原本和平的艾克斯贝尔发生了魔物狂暴化等异变。人们惧怕这颗陨石，并称其为“巫术之球”。这个时候生活在大陆南边阿利亚村的蕾娜不顾母亲的反对离开了村子前往神护之村……



蕾娜·兰方特
Rena Lanford

生身在拥有丰富自然资源的未开发行星艾克斯贝尔阿利亚村的少女，由于自己长得和周围的人有些不一样再加上自己拥有神秘的治愈能力，所以对自己的出生抱有怀疑。

种族：艾克斯贝尔
类型：术师
年龄：17岁
生日：5月13日
身高：161cm
体重：46kg
喜欢的食物：水果蛋糕
三围：79/53/83



进化的系列第二弹

1998年“《星海》系列”第二作登陆PS，游戏采用了双主人公系统，玩家需要在男主角克洛德和女主角蕾娜之间选择一位开始游戏，根据选择的主人公的不同成为的同伴和发生的事件都有所变化。





▲故事发生在前作的十几年后，游戏舞台和前作是共通的。

◀战斗系统进一步进化，战斗地图变大，使用的动作、技能都大幅度增加。



▲故事发生在前作的十几年后，游戏舞台和前作是共通的。

丰富多彩的表情

这一点和PS版也有些不同，采用重制版《星海1》一样的剧情时出现人物头像的设定，而丰富的表情也能很直观地表现此时角色们的心情，如此一来临场感得到了进一步升华。

克洛德的表情画面



蕾娜的表情画面



全新的动画

与重制的《星海1》一样，PSP版《星海2》的动画也由Production I.G.进行了重新制作，插入方式也是在重要情节的时候，不过由于本作采用了双主人公的设定，所以最初的事件动画是不一样的。

战斗系统全面重制

虽然没有公布画面，但与重制版《星海1》一样本作的战斗系统也进行了一些改良，基本系统与PS版一样，但在一些细节部分进行了改进，当然，技巧在画面表现上比PS版更华丽了。

不深（笑），但在《星海4》里就可以驾驶自己的宇宙飞船在宇宙中旅行了。当然，这作的幻想要素还是有的，只是说游戏的内容上更符合这个系列的名字。

——游戏过程中可以驾驶宇宙飞船停留在任意的星球上？

小岛　大致是这样，之前的系列都是飞船坠落然后冒险，然后有人来救你就这样强制性从SF回到幻想风格。（笑）

——主人公驾驶的宇宙飞船看起来像战舰。



山岸　不是战舰，具体来说是侦察舰，而且实际体积可是很大的。

——画面中有宇宙飞船作战的场景，实际游戏中会有战舰战吗？

山岸　这个嘛就需要玩家玩到游戏后才知道了。（笑）

男女主人公的名字已明确

——画面上出现的男女两名角色是主人公吗？

小岛　是的，不过详细情况还是秘密。其实5月召开的“SQUARE ENIX PARTY 2007”上就有他们的模型了，只不过来场的人都没注意而已。后来我们还标明是《星海4》的角色，但还有人认为是米莉。

——主人公叫什么？

小岛　男主角叫艾吉·马贝利克，女主角叫蕾米。

——怎么女主角没有说姓！

小岛　她的姓现在还不能说。（笑）

——两人是什么关系呢？

山岸　青梅竹马。

——这次的星球有多少个呢？

山岸　不止两三个，这次准备了很多星球让大家去冒险。

小岛　还能去不是星球的地方哦。

——战斗系统是沿袭《星海3》的吗？



小岛　有新要素，玩起来的感觉和《星海3》不一样，可说是《星海3》的正统进化。

参加战斗的人数为4人

——同时参战的人数有多少个呢？

山岸　4个。

——PA呢？

小岛　当然有了。

文 火云 美编 菲菲

最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	Square Enix	S·RPG
NDS	FINAL FANTASY TACTICS A2 封穴のグリモア	日版
	预定 2007 年 10 月 25 日 1人	4800 日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

“《最终幻想战略版》系列”最具魅力的除了那充满幻想色彩的伊瓦利斯大陆的冒险之外，就是丰富的职业系统了。在本作中加入了新的职业，每个种族都有属于自己的职业，而每个职业也有着不同的技能，如何选择转职路线调配出最强的技能也是游戏最具乐趣的过程。在本次的前线中我们将为大家带来每个种族的职业介绍以及部落技巧系统。



继续为您揭开 伊瓦利斯大陆的神秘面纱

百花缭乱！丰富的种族与职业选择

在本作中游戏里出现的种族和职业将比GBA版更加丰富，提供给玩家的选择也更加多样化。伊瓦利斯大陆的居民可以随时转换自己的职业，但是随着种族的不同，可转换的职业也有所限制，只有满足特定的条件才可以进行特殊的转职。下面就为大家带来在伊瓦利斯大陆居住的五个种族以及这些种族可以转换的主要职业。下面转换的职业中，黄色字体代表种族的初始职业，这个种族的角色最初就可以随意转换。

FFTA2 规则简介

在本作的世界中，每个冒险者都有属于自己的组织，比如我们的主人公卢梭所属的工会就是由希德组建的。冒险者加入工会后就可以到工会建立在各地的集会所中得到各种信息，根据这些信息玩家就可以去完成各种任务，而游戏就是通过不断完成任务来推动剧情的发展。前作中起到重要作用的裁判在本作中依然会登场，这些伊瓦利斯大陆秩序的守护者在本作中会跟随着工会的成员并监督他们按照自己所制定的规则行动，如果工会成员能够按照规则完成任务，那么他们将会得到裁判的奖励，在战斗中获得特殊的“关照”，但是一旦违反规则，那么就会受到裁判的严惩。裁判这一系统在前作中就大受好评，而在本作中裁判系统将会得到大幅度的进化，部落技能的加入使游戏具有更深度的可研究性。



人族 Hume

虽说没有很突出的能力，但是各项能力均十分平均，属于万能型的种族。从负责战斗的前卫型职业到负责为队友回复与辅助的魔法系职业均能够胜任，可以放心地把他们安排在战场上。

能够转换的主要职业种类

●战士 ●白魔道士 ●盗贼 ●黑魔道士 ●弓箭手 ●圣骑士 ●狩人 ●斗士 ●青魔道士 ●幻术士 ●忍者



战士

只有人类才可以胜任的战士系的基本职业，有着活跃于战场前线的高超战斗能力。



白魔道士

擅长回复系魔法的白魔道士是战斗的关键职业，拥有较多的MP也是该职业的特征之一。



莫古利族 Moogle

“《最终幻想》系列”中最具人气的种族之一，他们擅长整修飞空艇等机械的机工学，虽然能够转正成为其他种族的职业，但是一些特殊的职业是他们所不具备的。

能够转换的主要职业种类

●动物使 ●盗贼 ●黑魔道士 ●莫古利骑士 ●铳手 ●曲艺士 ●机关士 ●时魔道士



黑魔道士

使用攻击系魔法的好手，在战斗时如果遇到物理攻击效果甚微的敌人，可以依靠黑魔道士使用属性魔法攻击其弱点。



铳手

能够利用铳的远距离优势对场地上远方的敌人给予有效的打击，在平坦的地形上尤为活跃。

©Square Enix CO.,LTD.All Rights Reserved.

部落技巧代表部落的性格

在本作中部落技巧一共分为“交涉”、“计量”、“联系”与“应对”四种。各项技巧的数值得到提升的话，玩家在游戏中接下来能够接受的任务种类会得到增加，派遣队员去完成任务的成功率也会相应的增加(根据部落技巧的各项数值)。另外，除了取得称号可以增加部落技巧的数值外，完成普通的任务也有可能使相应的部落技巧得到提升。



▲部落技巧的数值可以通过图标显现出来，画面中左边的数值就是部落的具体情况。

交涉技巧
与人对话交流时用得到的技巧，在一些需要对话才能完成的任务中，作用非凡。

计量技巧
代表手脚灵活程度的技巧，影响到需要解除机关等才能完成的任务的成功率。

联系技巧
代表多人合作的能力，在一些需要团队合作才能完成的任务中，能够起到决定性的技巧。

应对技巧
代表处理突发事件的能力，数值越高完成相对应任务的成功率就越高。

部落技能的习得

如果玩家在战斗中遵守裁判发布的法律，那么战斗结束后，其部落就会受到“部落技能”的影响而获得各项特殊效果。当玩家成功完成部落体验任务后，就有可能习得新的部落技能，不断完成部落体验，在获得新称号的同时习得部落技能，会使部落的能力迅速得到强化。



◀如果玩家学会了多种部落技能，在战斗前需要从中选择一种，战斗中就能够享用部落技能带来的特殊效果。

获得称号的特殊任务

众多的分支任务是GBA版前作最谋杀时间的系统，在本作中制作人变本加厉，除了各种各样的分支任务外，游戏还会增加一个叫做“部落体验”的特殊任务，这种任务并不是经过普通的战斗就可以完成的，成功地接下这种任务并完成后还有可能获得部落的新称号。根据获得的称号，影响任务种类的“部落技巧”的各项数值就会发生相应的变化。在本作中称号只能通过游戏中的部落体验来获得，而且每次只能持有一种称号，如果获得新的称号，那么原来所获得的称号就会被强行覆盖。挑战各种部落体验来强化部落技巧也是游戏的一大乐趣之。

选择称号的条件


▲选择想要获得的称号，然后裁判就会根据你的选择给出完成任务的条件。


◀为了获得称号，玩家在战斗中就要严格按照裁判制定出的法则战斗。

新称号获得



▲取得新称号后能够接受的任务也会得到增加。

维埃拉族 Viera

住在森林之内拥有修长身形的种族，长长的耳朵是他们最大的特征，和人类一样适合担任前卫与后卫型职业，除了速度上的优势外，他们的攻击力也不容忽视。

能够转换的主要职业种类

●西洋剑士 ●白魔道士 ●弓箭手 ●刺客 ●召唤士 ●狙击手 ●精灵使 ●赤魔道士

邦加族 Bangaa

全身都覆盖着鳞片的亚人类，他们拥有比其他种族更为强壮的肉体，在战斗中担任前卫型职业对他们来说最合适不过，所以他们能够转换的职业大部分都是战斗系。

能够转换的主要职业种类

●勇者 ●白拳法家 ●龙骑士 ●守卫骑士 ●主教 ●角斗士 ●神殿骑士

恩莫族 Nu Mou

两片下垂的大耳朵是这个种族的特征，与火爆的邦加族相反，他们的性格偏温和，不擅长使用武器战斗，超高的智慧让他们在使用魔法系相关技能时得心应手。

能够转换的主要职业种类

●白魔道士 ●黑魔道士 ●魔兽使 ●时魔道士 ●幻术士 ●贤者 ●炼金术士



弓箭手：善于打猎的维埃拉族可以使用弓箭狙击远处的敌人，在战斗中边打边撤退是这个职业的基本战术。

西洋剑士：能够使用西洋剑战斗的维埃拉族专用职业，也可以说是前卫型的基本职业之一。

龙骑士：持有寄宿着龙之力的钢枪，能够高高跃起从空中向敌人发动疾速冲刺攻击的强力战斗型职业。

主教：邦加族惟一的魔道士系职业，能够平衡地使用攻击、辅助、回复系魔法。

魔兽使：能够操纵敌方魔兽的职业，利用职业的特性可以使战斗中敌人之间互相残杀。

时魔道士：擅长使用辅助系魔法的职业，“加速”与“减速”等魔法对于战斗有很大的帮助。

潘妮罗与梵正式参战
伊瓦利斯大陆冒险继续

梵专用职业 空贼

空贼的职业特征就是可以使用专有指令"瞄准目标(ターゲット)"来从敌人身上偷取宝物或道具，(类似于《FFT狮子战争》中巴尔弗雷的技能)。另外，梵还可以发现并解除关卡中地面上的陷阱，可以说是一个相当实用的职业。



快速盗取 アクティーハント

击倒对手的同时从对方身上偷到贵重物品的招式。不过此招攻击力比较低，所以对濒死状态的敌人下手的成功率较高。



打捞 サルベージ

此项技能除了可以解除地面上的陷阱外，还可以从中获得道具，具有陷阱解除+道具获得的双重功效。

梵 VANN

《FF XII》的男主角，在本作中梵的造型发生了不小的改变，从装束上看更加成熟稳重，他腰带上的饰品似乎隐藏着某些秘密。在经历了无数的冒险之后，梵已经从一个毛头小伙成长成为了一个可以独当一面的空贼。他的知名度甚至高到已经出现了打着他的名号到处招摇撞骗的冒牌货。







冲击槽加入战斗

冲击槽(スマッシュゲージ)就是表示战斗中参战角色活跃程度的计量表，本作中每一个参战单位都会有一个属于自己的冲击槽，这个计量槽会根据战斗单位在战斗中的表现不断增加。战斗结束的结算画面中会根据每个角色的冲击槽统计本场战斗的活跃程度，冲击槽越长的单位就可以获得更好的战斗奖励。



▲冲击槽就显示在角色状态栏的旁边。



这个就是冲击槽

◀会根据角色的行动而增加，不过游戏中也有偷取冲击槽的特殊能力。

经验值奖励

战斗结束后，系统会根据各角色冲击槽再给予一定程度的经验值加成，计量槽越长获得的经验值加成也就越多。



MVP

在出场战斗单位中获得冲击槽最多的就会成为本场战斗的MVP。获得MVP的称号后就能够以更加有利的条件来接取任务。



梵青梅竹马的朋友，总是陪伴在梵的身边在冒险中默默地给予他支持。虽然被梵拉着一起做了空贼，但是潘妮罗本身的职业却是舞者，现在潘妮罗与梵这对恋人已经成为了伊瓦利斯大陆的一大话题。潘妮罗头上的发饰与梵腰上的装饰品应该是成对的。

潘妮罗 PENELO

潘妮罗专用职业 舞者

舞者这个职业的特殊能力是使用舞蹈来为同伴附加各种各样的效果，可以说是一个辅助型的职业。由于自身的攻击力与防御力都不高，所以通常在战斗的后方比较活跃。她的舞蹈除了能够提升我方角色的能力外，还可以降低敌人的能力或使敌人陷入负面状态。



波尔卡波尔卡 ボルカボルカ

波尔卡是一种捷克的民间舞蹈，在战斗中潘妮罗可以通过这种欢快的舞蹈使敌人丧失战斗的欲望，从而达到降低敌人攻击力的功效。

双人席鲁巴 二人のシルバ

热情洋溢的舞蹈，可以从已经被魅惑的敌人身上吸取HP，十分实用并攻守兼备的特殊能力。



宝物利用，使用宝物制作新的道具

在本作中玩家可以通过任务或者其他奖励等方式获得名为"宝物(おたから)"的物品，将此类物品收集到一定数量再前往商店，就选择"ほりだしもの"这项指令，并对多个宝物进行组合从而创造出新的装备或道具。创造出新的装备或道具后，玩家就可以在商店中买到此种货物了。要想通过装备来提高同伴的战斗力，就要在战斗中不断地收集宝物。



将三件宝物合成就会获得新的物品

宝物是可以偷到的哦



◀盗贼或空贼等职业可以直接从敌人身上偷到宝物，不过前提是被偷的敌人身上要携带宝物。



合成成功，武器完成





◀▲▼ 宝物有着各种种类与等级的设定，基本上只有相同等级的宝物之间才能进行合成，不过也有部分特殊的宝物可以与不同等级的宝物合成。

拍卖大会现在开始

拍卖(オークション)是在本作中加入的全新要素，在游戏中玩家可以代表自己部落的身分，竞标工会推出的区域特权(エリアの权利)的拍卖。如果玩家能够在众多的竞拍者中脱颖而出，顺利标到区域特权的话，就可以在排得的区域中得到各式各样对冒险有利的特别权利。虽然特权可以令玩家在战斗和买卖时获得有利条件，但是，玩家必须花费一定的部落点数才可以获得拍卖的资格，所以究竟如何合理利用有限的部落点数也是玩家需要考虑的。

拍卖大会流程

在拍卖中，玩家的对手都是来自各种不同的部落，他们这些拍卖场上的竞争对手可都不是好对付的，他们会为了争夺理想的区域特权挥金如土，所以在拍卖中没有点技巧、不使用些手段可是要吃亏的哦。

1 参加拍卖



拍卖不是随便就能参加的

在伊瓦利斯大陆中，每个区域都会存在拍卖场，玩家在那里面将会遇到这个区域中的特权拍卖会。比如在卡莫区域(カモアエリア)的拍卖会场中，玩家只能够参加位于这个区域内的卡莫镇(カモアの町)、塔尔格森林(タルゴの森)以及巴迪斯特之丘(バティストの丘)这3个地方的特权。



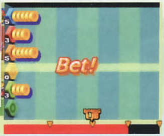


2 开始拍卖

在支付了部落点数后，玩家才能获得参加拍卖的资格。在拍卖中，与户索处于敌对状态的部落也会参加拍卖，他们会以自己势力的土地作为赌注。在限定的时间内，玩家需要比其他参加拍卖的对手在桌面上推出更多的硬币才算获胜。

绝对不能够输给竞争对手！





▲在限定时间内只要扔出比对手更多的硬币即可获胜，不过竞拍时还是要讲究一点技术的。

3 取得区域特权

获得拍卖的胜利，并成为该区域特权的拥有者之后，除了可以得到在该区域酒吧中获得任务情报的费用，以及在商店购买道具时的价格优惠外。还可以发生特殊事件，从而取得该区域内独有的特殊商品。当然，作为一个胜者，玩家还会获得更多的优惠。





在与对手激烈的价格竞争战中获得胜利！

▲成为塔尔格森林的优胜者之后，当玩家通过该森林的区域时，就会有拿着该地稀有产品的森林居民登场。



▶在获得了区域的特产品之后，回到工会中还有可能与同伴发生对话，难道还能以此来提升与同伴们的好感度吗?



友情的叛离 爱情的许诺 人生的转折

FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

最终幻想IV		Square Enix	RPG
NDS	Final Fantasy IV		日版
	预定2007年冬	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

因其戏剧性的剧情，曲折的情节而在众多玩家心目中留下美好回忆的《最终幻想IV》即将在NDS平台上重生了，不管是玩过还是没玩过的玩家，这回都可以在NDS上体验这段感人至深的剧情。经过了3D重制的本作强化了运镜及演出两方面，使本来就波澜壮阔的剧情更具观赏性，众多的名场面也将旧貌换新颜，配合上电影式的镜头运用，势必谱写出一曲宏大的乐章。目前游戏的开发进度已有70%，期待本作的玩家可以开始留意了。

文 玛娜　美编 NINA

充满了戏剧性的RPG再度重生

黑暗的力量是无法真正战胜黑暗的

在原作中，塞西尔为了追求真正的力量与正义而经历了种种磨练，最后终于成为代表着光明的圣骑士这一幕感动了几乎所有玩家，在经过重制的本作中，我们也可以清楚地看到塞西尔作为暗黑骑士与圣骑士的两个造型，让人非常期待游戏过程中所经历的一切。





◀▲脱胎换骨后的塞西尔，他的眼神中终于不再有一丝疑惑与不安，而是全力向着自己的目标前进。

重生的游戏画面

本作除了将地图变成3D、加上了NDS触摸屏的配合之外，还增加了自动绘图功能于战斗时显示敌人数量等系统情报，而且在人物的表情刻画上也是相当细致，下面就让我们来先睹为快吧。

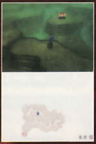




▲将人物信息移到下屏之后，上屏的战斗画面看起来就显得相当广阔了。

◀召唤士莉迪亚瞪着塞西雅与凯恩，其表情十分具有神采。

▼在迷宫里，玩家走过的地方会在下屏绘制出来，踏破率及所有宝箱也会在其中显示，看来在迷宫中探险的难度将会大幅降低。





主人公所深爱的女性 罗莎·法雷尔

Rosa Farrell

罗莎在巴伦王国的贵族家族中长大，与塞西尔和凯恩一直青梅竹马，她是塞西尔的恋人，也是凯恩倾心的对象。在塞西尔出事之后，罗莎就独自一人出发寻找她，并和塞西尔并肩作战，作为一个白魔道士，她也是队伍中强有力的后盾。





背负着黑暗宿命的主人公 塞西尔·哈维

Cecil Harvey

身为巴伦王国赤翼空军指挥官的塞西尔，在很小的时候就被巴伦国王收养，因为国王抱着强烈的感恩之心，所以作为拥有强大力量的暗黑骑士为其忠心效力。但是，当国王下令向无辜的平民进行抢掠的时候，塞西尔心中渐渐充满了疑惑，终于因为种种原因离开了巴伦。



凯恩·海温德 与塞西尔选择了相同道路的朋友

Cain Highwind

率领巴伦王国的精锐部队之一，龙骑士团的年轻团长，出生于龙骑士世家，但是从父母双亡之后就由巴伦国王养育成人。他是塞西尔最好的朋友，然而内心深处却与其争夺着罗莎，虽然中途经历了一些背叛与阴谋，但他最后还是站到了塞西尔身边，用自己强大的实力支持着塞西尔。

©SQUARE ENIX CO,LTD.ALL Right Reserved.

文 火云 美编 anubis

チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮



“《陆行鸟不可思议迷宫》系列”是以陆行鸟为主角的“不可思议迷宫”作品，想必大多数玩家看到陆行鸟那圆嘟嘟的身体，“好可爱啊”就已经脱口而出了。在本作中，陆行鸟将与希德等人在一起向世界各地的迷宫发起挑战。在本次的报道中，我们将会为大家带来来自“忘却时间的街道”两位新角色希罗玛和史黛拉的介绍以及可以利用“职业系统”转职的三种基本职业，它们在游戏初期阶段相当实用。

Wii	陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	Square Enix	RPG
	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫		日版
	预定 2007 年 12 月 13 日	1 人	6800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

解放街道中居民们的记忆

游戏中的迷宫是由镇子上听到钟声的居民们失去的记忆而制造出的，陆行鸟只要在迷宫的最深处找到“记忆的拼图”(记忆のピース)，就可以帮助居民们找回失去的记忆。为了帮助那些因失去记忆而困扰的人们，快去将所有的拼图都找回来吧！



◀卖鱼的大叔马里斯正因为忘记了自己的工作是什么而大伤脑筋。



▶ 向他的迷宫挑战并找回拼图后，马里斯就会重新开始卖起鱼来，是不是还能够在他这里买到美味的鱼呢？

希罗玛 シロマ

在史黛拉的牧场生活，心地善良的白魔道士少女。对待任何人都十分热情，不过似乎有些时候会发生关心过头的事情。基本上是个坦率诚实的女孩子，不过对于忘却时间的街道中的居民们“忘记就是种美德”的主张报以反对的态度。

史黛拉 ステラ





希罗玛的姑姑，在希罗玛的父母去世后把她当作自己的亲生女儿一样疼爱。决定带着希罗玛到远离城镇的郊外牧场生活。

转职系统大公开

在本作中加入了全新的“职业系统”(ジョブシステム)，转职成不同的职业后，陆行鸟就可以使用各种职业特有的“特殊能力”(アビリティ)。每种职业也都有着属于自己的职业等级，通过打倒敌人掉落的“职业方块”(ジョブキューブ)累积职业点数。等到职业点数到达一定值时，该职业等级就会得到提升。升级之后还可以习得新的特殊能力，使冒险变得更为轻松。

骑士 ナイト

擅长防守的战士系职业，不但HP与防御力在所有职业中是最高的，就连攻击力也毫不含糊。很适合以稳扎稳打的方式来进行游戏的玩家。不过与其他职业相比，劣势就是满腹度消耗较快，所以在迷宫中要准备好回复满腹度的道具。



▲拥有一次攻击周围范围多个敌人的特殊能力，在近战中占有绝对的优势，是比较容易掌握的初期职业。

白魔道士 白魔道士

可以使用各种回复系魔法与辅助魔法，在战斗中可以即时回复HP，是适合初学玩家使用的职业之一。魔法防御力在所有职业中是最高的，不过自身的攻击力较低、HP不多的弱点在遇到高攻高防的敌人时可能会比较吃力，要做好持久战的准备。

初始职业 すっぴん

游戏一开始陆行鸟便可以使用的职业，拥有所有职业中最为平均的能力，基本没有太大的缺点，不过也找不到什么突出的特点。合理使用特殊能力是这个职业的主要战斗方式，因此在战斗中要时刻保持注意力。勤加练习的话，即使是初级职业也能称霸迷宫。初期的三个职业之间可以自由切换，玩家可以重点培养一种，习得实用的特技后再去练其他职业。

此前相关报道 第一报 Tot.185 P24

©2007 Square Enix CO.,LTD.All Rights Reserved.Character Design/Toshiyuki Itahana





■世嘉的宣传册中会附赠特别的影像DVD，并用专门的大看板来吸引经过的人群。



■如果本届TGS要评选最专业的试玩者，那这位兄台定然当之无愧。

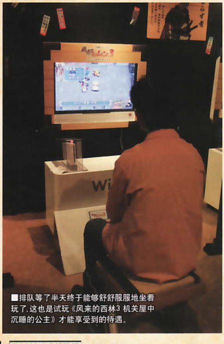
SEGA 六款主打挑大梁

本届TGS世嘉的展台由于比较靠近媒体的专用入口，所以每天总能第一时间进入大家的视线，从方位上大致可以分为后方的PS3和前方的Wii游戏区，以及正前方最具人气的《樱大战》特别试玩厅，无论你从哪个方向看都能看到让人眼前一亮的别样风景。

PS3版的《忌火起草》试玩厅从外面看并没有特别的装饰，鲜红的游戏标题只占据了黑色幕墙的一角，里面的试玩房间也为了配合游戏的氛围分成了数个"小黑屋"，并且有明显地标识提醒玩家在感觉不适的时候一定要呼叫外面的工作人员，不过实际上大多数玩家都是被工作人员提醒离开时，从背后轻拍肩膀吓得够呛；《战场的女武神》的试玩厅被装饰成一个军事堡垒，进入后会先用影像的方式让玩家对游戏的故事背景和操作方式有大致的了解，最后教官会要求玩家在3回合，15分钟内全灭试玩关卡的敌人，成功后便会获得特制的精美文件夹，而晴天先后试玩了本作四次也算是整个TGS试玩期间最让人难忘的经历。



■《忌火起草》试玩厅里外完全是两个世界，虽然官方一直告诫大家本作的恐怖远远超过你的想像，但是喜欢寻找刺激的玩家还是络绎不绝。



■排队等了半天终于能够舒舒服服地坐着玩了，这也是试玩《风来的西林3 机关屋中沉睡的公主》才能享受到的待遇。



■颇有黑社会老大派头的名越稔洋经常会被媒体抓到采访。



■一字排开的试玩台提供了很多趣味小游戏供玩家体验。



■世嘉从奥委会获得制作游戏的版权后，除了之前公布的《马里奥与索尼克在北京奥运会》，丰富的手机游戏也会陆续登场。

《如龙 见参》由于前两作颇受好评，这次虽然只有影像展出，但是观众并不在少数，除了外侧身着日本和服的贵妇人成为一道独特的风景线外，制作人名越稔洋每天也都会在试映区附近停留很长的时间，成为了不少媒体采访和FANS合照的焦点。Wii游戏区中《风来的西林3 机关屋中沉睡的公主》试玩厅最显眼的就是上方拥有浓厚和风美感的看板，而且为了照顾等待试玩的玩家，其中还设置有座位让大家稍作休息，而每当打扮成女主角阿斯卡形象的工作人员出场时，按动快门的声音绝对会从四面八方袭来，此起彼伏；《梦精灵 星降夜物语》则以梦幻神秘的紫色调进行布置，很多玩家都被空中飞翔的画面以及美妙的音乐所深深吸引。



■《梦精灵 星降夜物语》的魔幻城堡面积不小，而且上方主人公的塑像与旁边钟楼相映成趣，在午夜12点钟声敲响的时候，我们的冒险就会正式启航。



■上方的屏幕中正在播放《樱大战》最新作的宣传影像，看看下面众多男性玩家渴望的眼神你就知道本作的受欢迎程度了。



■《樱大战》新作的宣传活动吸引了大批男性玩家驻足观看，图中日高典子正与玩家分享自己参与游戏制作时的有趣经历，引起了玩家的热烈反响。


■看这两位玩家试玩《幽灵战队》时聚精会神的表情，不知道出现的敌人是什么呢？



■《柯南》作为世嘉参展并提供试玩的PS3游戏，吸引了很多玩家跃跃欲试。

本次世嘉的展台活动主要集中在游戏影片的宣传上，惟一最大的看点就是邀请到了横山志佐、日高典子、小林沙苗这三位曾在"《樱大战》系列"作品中为主要角色配音的声优，至于他们出场时引起的尖叫不用晴天多说，大家都能想像到。综合本次TGS世嘉展台的表现，布局和设计无疑是其最成功的地方，为六款重点作品起到了很好的宣传作用，绝对会让喜爱的玩家更加迫切地希望游戏尽快推出。（By 晴天）



■用竹林陪衬的《如龙 见参》试映厅颇有江湖味，排队等候的玩家也急于想了解擅于时代剧风格游戏的名越稔洋又会给我们带来怎样的故事。



东京秋之阵 战斗檄文

老树新花 枝繁叶茂

作为重要厂商之一，本次TGS上SEGA一口气为玩家带来了多达50款以上的新作消息。《梦精灵 星降夜物语》是SEGA在Wii平台上的重中之重，在技术以及思路都有了飞跃发展的今天，再现11年前的经典已经不是目的，让这一梦幻般的作品再续辉煌才是我们所有人都希望看到的。"《樱战》系列"新作的公布虽然引起了不少争论，但相信看到这个系列依然有着顽强的生命力，每一位系列的支持者都会感到欣慰。登陆PS3的《如龙 见参》可以说是SEGA带给所有人一个惊喜，系列为人称赞的叙事手段以及对剧情的把握自然是魅力之一，而有PS3的机能做后盾，画面也将成为本作的亮点之一。PS3平台是本次SEGA宣传的重点，借鉴自"《樱战》系列"战斗系统的《战场的女武神》、由真人演绎的恐怖游戏《忌火起草》都是SEGA充满信心亮出来的王牌，而这几款素质不俗的游戏很有可能成为次世代SEGA的新经典。



◀ 剧情以及对角色的塑造令"《如龙》系列"获得一致认可，而画面的大幅度进化使新作更成为PS3上倍受关注游戏。

梦精灵 星降夜物语

Wii

原名	Journey of Dreams	类型	ACT	预定2007年内



■游戏中加入了精美的CG动画。

由"索尼克之父"中裕司开发的《梦精灵》曾被美国玩家票选为土星时代的最怀念作品，应广大玩家强烈要求而开发的《梦精灵 星降夜物语》同样会给玩家带来奇妙的梦幻感觉。游戏发生在男孩威尔和女孩海伦的梦境世界里，玩家控制着梦精灵飞翔于Nightopia梦想乡中，目标是打倒噩梦世界里的梦魔Nightmarens，保护梦想乡。

虽然是一款Wii游戏，本作用到的动作感应功能并不多，主要是使用类比摇杆控制梦精灵飞翔，穿过漂浮在空中的圆环可以加速，按遥控器手柄上的动作键攻击敌人。每个关卡有时间限制，到了关底有BOSS战。本作还对应双人游戏模式。

充满梦幻色彩的场景是前作最让人称道的地方之一。本作不仅场景丰富，还对前作大获好评的人工生命体系统进行改良，玩家可以创造自己的梦境世界"My Dream"，可以从梦想乡中捕捉各种动物并在自己的梦境中饲养。

▼本作的关卡设计非常精妙，场景充满了梦幻色彩。



幽灵小队

Wii

原名	Ghost Squad	类型	FPS	预定2007年第四季度



■画面的缩水程度在容忍的范围内，玩家需要适当减低要求。

做为SEGA近年来原创的光枪射击大作，《幽灵小队》在街机上的优秀表现赢得了不少玩家的赞扬，没有想到这次SEGA如此迅速的将游戏搬到了Wii上，结合Wii特有的体感操作，可以说是这次移植有了一个美好的开端。由于机能的限制，Wii版《幽灵小队》在画面上确实比街机版缩水不少。不过通过试玩，我们发现当你真正开始这款游戏时，画面的优劣就显得不是那么重要了，关键是这次SEGA将街机的精华内容通通搬到了Wii上。为了避免大众玩家在操作上难于瞄准突如其来的敌人，游戏在画面上还特意加了准星，这样使得游戏的难度降低不少。在试玩的时候我们发现，随便一个玩家都能将游戏打得比较远，完全做到了指哪打哪。实际上，本作在这次TGS上并没有受到太多关注，排队试玩的人并不多，不过从试玩情况来看，游戏移植得很不错，紧张的节奏充分体现出SEGA在光枪游戏方面的多年造诣。本作是每位Wii玩家都不容错过的佳品。



■本作街机版拥有极高人气，是近年来不可多得的佳作。

世嘉拉力 REVO

PS3

原名	SEGA Rally REVO	类型	RAC	预定2007年10月7日

当年的一片叫好，到如今的沉沦，多少《SEGA Rally》支持者对这种状况留下了一声叹息。不过在此我要兴奋地告诉大家，通过本次TGS的试玩，我们仿佛又看到该系列的崛起。与PSN和LIVE上下载的体验版有所不同，本次TGS上提供更多赛道给玩家试玩。其中包括3条泥泞赛道和2条雪地赛道。《世嘉拉力 REVO》最得意的表现就是采用了"路面变形"技术，经过不同程度的碾压，游戏中的泥泞路面和雪地路面都会发生不同程度的变化，车体也会变得脏兮兮，这就很好的突出了拉力赛独有的魅力。游戏对不同路面传递出来的手感也有明显的区别，竞技感非常强烈。更令人满意的是，前方车辆留下的崎岖路面还会影响玩家的驾驶，"路面变形"不再只是好看的摆设。本作在操作感觉方面与经典的1代与2代有一定区别，想要玩出美妙的"漂移"需要玩家更加良好的操控。《世嘉拉力 REVO》秉承了系列街机的风格，丰富的赛道变化比许多正规拉力游戏更富有变化，它值得我们去期待正式版的推出。



■游戏中雪地路面有薄有厚，对其特征的刻画非常的到位。



■PS3版与X360画质几乎完全相同，都能完美表现出泥泞赛道的粗犷美。

世界上有一种生物是最幸福的，那就是FANS——沉浸在所喜爱作品的世界中，被其中的人或事感动，这种感觉是如此让人痴迷。同样的，世界上还有一种生物是最痛苦的，那也是FANS——为了所喜爱作品自己往往要妥协、接受很多事情，哪怕是与自己意愿相反的。

“《樱大战》系列”对于上点岁数的玩家来说都是不可替代的经典，人设、剧情、音乐，单就从这三点出发，有爱的人可以写出本专辑来，而从SS开始直到PS2，平台的改变不仅令系列作品的画面音效素质上有着飞跃的提高，更进化出成熟、完善的系统，使游戏一改以往文字AVG游戏给人留下的单调枯燥印象。作为系列的最新作，虽然之前官方已经透露出了部分情报，但《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》正式公布后还是令不少关心这一系列的人瞬间无言了……

看到阔别多年后的系列新作，16不知道应该用怎样的表情来表达此刻的心情——用微笑吧，FANS一定会这样说——虽然很难想像低解析度的画面以及没有配音的“樱战”究竟会成为什么，但仅仅是“正统续作”这一点就说明系列并没有被封印到历史中，而只要没有被放弃便还有机会。“柏林华击团”，想一想在OVA中出现的这个名字吧，真正让我们高兴的事情也许很快就会发生了。

文 十六夜　美编 anubis



戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	SEGA	RPG
NDS ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため		日版
预定 2008 年春	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 ～君あるがため～

缭乱百花 盛开在迷宫中



即便出在掌机上，即便类型变成了“迷宫RPG”，但她依然是我们熟悉的那个“樱战”——半醉的米田大叔、严肃的蒸汽演算室、活跃气氛的同伴以及“队长命令”等等，无不时刻提醒玩家本作的正统地位。除了熟悉的角色外，相信卖店、迷你游戏以及各种分支情节也都会在游戏中出现，不知那些外传作品中的角色会不会出来露面？正如前面所说的，真FANS就应该接受她，也许在其中会找到令我们意想不到的乐趣。

关注 不思议迷宫+樱战

相对于出在NDS上，本作最令人需要时间接受的还是游戏由以往的文字AVG变成了“不可思议的迷宫”。在游戏的战斗中，玩家控制大神一郎带领华击团成员在迷宫中与各种魔物展开战斗——当然，从迷宫的地图、敌人的配置甚至是陷阱、道具的分布都是随机生成的，能否带领同伴成功完成每一次出击任务，就要看各位“男一号”的表现了。

必杀技与协力攻击！





▲出击人数的增加更考验玩家对整体把握的能力。不仅会保留各角色的招牌能力，系列经典系统也将在战斗中出现！



▶ 系列标志性的“LIPS”令战斗中的紧张度大增。

▶ 帝击三人娘登场！相信女仆两姐妹和纽约二人娘都将陆续来到玩家身边。





◀ 不知本作中大神是否还有无耻的“保护”选项。

依然是你我熟悉的那个“樱战”

©SEGA©RED

谁都没有料想到居然会这么早就公布"《如龙》系列"的最新作，游戏平台为PS3、时代背景是1605年的京都，这一系列的出人意料让人应接不暇，让我们一同来看看这款由众多熟悉面孔演绎的时代剧究竟还会带来哪些惊喜吧！

由热血男儿上演的壮阔时代剧！



文 十六夜 美编 NINA

如龙 见参	SEGA	A·AVG
PS3 龙が如く 见参		日版
预定 2008 年春	1人	7980日元
对应周边未定		

拥有两个名字的男人

在充满金钱与欲望的祈园色町，一个男人以自己的方式解释着"侍之魂"的真正含义。桐生一马之介，人称"祈园之龙"的他担任着店铺的保镖，用拳头解决这里发生的事情。然而这个擅长打架、懒散、好色男人还有另一个名字，那就是宫本武藏。某日，手中抱着一个沾满血垢包裹与短刀的少女找到了桐生一马之介，而这个名叫遥的少女惟一的请求就是让他杀死宫本武藏！



■借助PS3的机能，游戏中对角色面部的塑造达到了很高的水平。



生活在祈园色町的桐生一马之介另一个名字就是剑豪宫本武藏，随着少女遥的到来，一直隐居于红尘之地的桐生逐渐被卷入了关原之战背后的阴谋之中。

©SEGA

由熟悉面孔共同演绎的热血时代剧！

桐生一马之介、少女遥，相信大家看到本作的角色后都会对厂商的这种魄力感到钦佩——不仅角色的名称基本没有改变，就连相貌也沿用了之前作品的设定，甚至故事发生地都同样是欢乐街，只不过本作变成了1605年的京都。其实这正是厂商刻意要达到的效果，人物关系多样，剧情变化复杂的“《如龙》系列”一直都被评价为游戏版电视剧，而既然是电视剧，当家主角以及那些标志性的角色自然是都不能变的了。除此之外，同大家熟知的日剧一样，本作中还特别邀请了众多活跃在日本影视界的名角在剧中客串。利用先进的脸部再现技术，这些明星们能够在游戏中实现“真人出镜”，而精细的脸部建模以及对表情的完美再现绝对会让日剧FANS尖叫。

吉冈清十郎

京都第一剑术道场吉冈道场的馆主，同时也是剑术世家吉冈家的家主。对剑术拥有无与伦比的领悟与理解能力，行走多年从没有吃过败仗。目前正全心投入于染色业的研究上。



CV 加藤雅也

佐佐木小次郎

著名的剑豪之一，宫本武藏的劲敌。与清秀的容貌不相称的是他手中使用的巨大长剑。在游戏中正是在与佐佐木小次郎交手过后，宫本武藏才以桐生一马之介的身分隐居于祈园色町。



CV 松田翔太

丸目长惠



CV 竹中直人

周游列国为德川幕府招募各路英杰、剑客的忠心家臣。正是他慧眼识英杰，将当时还在经营道场的武藏带入关原之战。丸目长惠同样也是武艺高超，从其言语之中能够隐约感到他另有企图。

鹤屋的保镖 伊东

与桐生一样是祈园第一大店“鹤屋”的保镖。伊东既是桐生的前辈，同时也是他在祈园无话不讲的挚友，伊东的很多建议与帮助都让桐生能够很快适应这里的生活。



CV 寺岛进

祈园藤次



CV 家本高史

代替外出不在的吉冈清十郎授徒，吉冈道场的代理师傅之一，虽然年纪轻轻但已经是道场古参派的代表人物。与人们印象中的“师傅”不同，藤次是个随性而动的率直青年。

谜之僧侣



CV 松方弘树

周游列国的豪放僧侣，正是他搭救了危在旦夕的武藏并让其以桐生一马之介的身分生活在祈园色町。性格豪爽磊落的他对原本执着于旧有武士之道的宫本武藏影响颇深。

1605年 京都

过去，这个国家的男人以武士之道作为自己行动的准则，男子汉们只相信自己腰间佩戴的武士刀，通过游历四方锻炼自己的技艺与意志，通过将生死寄托于刀尖的决斗追求真正的强悍。然而这一切都随着关原之战的结束而发生了根本的变化。德川家康夺取天下后，虽然为这个国家带来了久违的安宁与和平，但他也从昔日的男子汉身上取下了代表尊严与理想的武士刀。随着时光的流逝，由德川幕府所统治的日本已经变成了一个金钱比刀剑更为重要的国家。然而有一部分男子汉并没有因为利害被折断就甘心做一条温顺的家犬，为了追求昔日的荣光，为了在这个偏离侍道的世界保持自我，他们聚集到了象征昔日的王城，京都。

引人注目的诸多要素

虽然游戏的背景换成了江户时代的京都，但系列所为人称赞的众多要素在本作中不仅得到完全保留，有些更借助PS3的机能得到了明显的进化。相对于系列前两作，游戏的画面变得更加华丽，角色造影更加自然。除此之外，作为系列另一亮点的战斗在本作中更是得到了进一步进化，不仅战斗更加流畅、场面更加爽快华丽，由必杀攻击演变而成的必杀剑更是充满魄力与冲击力。



■新增加的"骑马射箭"，类似的迷你游戏还有很多。



■在繁华的街道上，NPC的数量与动作都要比前两作丰富得多。





展现江户时代的生活！

完美再现京都风情

"《如龙》系列"一大特色就是制作精细的城市与街道，玩过前两作的玩家一定都对游戏中的神室街与苍天堀印象颇深。而在新作中，虽然时代变成了幕府时期，但祇园色町的众多店铺与建筑物同样是经过严格的考证并根据实物再现出来的。由于是专门开辟出来的风月场所，因此整个祇园都有墙壁遮挡，要想进出只能通过正门。与前两作相比，新作的游戏画面不仅发色数提升明显，画面华丽度也是其他游戏所无法比拟的，借助本作我们也能够领略到当时日本京都的繁华风貌。



■本作画面鲜艳程度明显要华丽得多。

真实展现古都风貌

除了制作精细的城镇外，游戏中对景物的表现也相当令人称赞，借助PS3的机能，无论是黄昏下的枫叶小路、清风不断的竹林还是映照在皓月之下的大殿，都让人有身临其境的感觉。另外，诸如清水寺、二条城等众多京都名景古迹都会登场，届时我们可以足不出户就能游历这些异域风情的名胜。





尽显古都风貌

丰富的店铺



丰富的店铺与商品种类





与系列前两作相同，游戏中同样会有大量店铺登场。贩卖各种道具的杂货店、出售西洋珍稀商品的万屋、买卖草药的药店以及各种面馆、寿司店应有尽有。店铺的数量以及商品的丰富程度自不在前两作之下，而从现代商店换成江户风格后的店铺更是给人一种古朴优雅之感。当然，与店主搞好关系或是替他们打抱不平更是游戏中不会缺少的要素了。

天启







首次出现在系列中的全新要素。当桐生一马之介在京都四处奔走的时候，满足某些条件或是遇到看到某些人或动物，都会发生"天启事件"。事件发生后桐生会马上挥毫将突然获得的灵感画在纸上并由此获得新招式——比如看到大街上狗在空中接住骨头就能悟出"离之小太刀"等等——因此平时没事一定要养成四处闲逛的好习惯。除此之外，游戏中同样能够让师傅传授武功，并不是要完全自学成才。



全面进化的战斗

虽然相对于剧情而言，“《如龙》系列”的战斗并不是最重要的内容，但源自真实的动作以及爽快流畅的战斗却也让不少玩家痴迷其中。新作中游戏的战斗部分得到了进一步进化，不仅角色动作更加自然流畅，各种画面效果与手感也都要比前两作优秀得多。除此之外，本作强调了使用武器战斗这一概念，为此专门设计了一系列刀剑攻击方式，其招式的真实度甚至可以媲美某些刀剑类游戏，强烈期待宫本武藏的二刀流登场！





◀本作的战斗中角色动作与流畅度都得到了明显改进。

爽快的战斗！







■二刀流，宫本武藏的标志！

4种主要战斗方式

徒手	系列的标志性战斗方式，除了使用拳头与敌人一决高下之外，还包含各种投摔技以及体术，运用得当甚至能够轻松击败普通剑客。由于在祈园内禁止携带武器，因此徒手应该依然是最主要的战斗方式。
一刀流	手握标准的武士刀进行战斗，除了具备传统的“九向攻击”外，游戏还专门设计了数量众多且充满爽快感的终结斩。另外，一刀流的必杀剑种类是所有武器中数量最多的。
二刀流	宫本武藏的标志，除了能够对全方位做出快速斩击之外还能够使用另一把刀进行全方位的防御。不仅如此，二刀流的快速连续攻击更是具有压倒性优势，可以说是攻防一体的最强战斗方式。
大太刀	舍弃机动性与灵活性，选择刀身长重量重的大刀发动充满威力的横扫重劈等强力招式攻击敌人。不仅攻击距离长，更能够同时攻击到复数敌人，而其破坏力更是其他武器所无法相比的。除了大刀外，游戏中还有铁棒、七支刀等重型武器。

徒手战斗





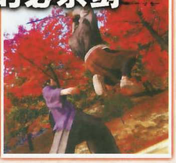
华丽的二刀流

拥有巨大威力的大刀



爽快华丽的必杀剑

系列战斗部分的魅力之一就是画面表现充满震撼、令人热血沸腾的必杀攻击，而在本作这一系统更进化为极具武士道风格的必杀剑。与必杀攻击相同，根据玩家手中的武器以及敌人的位置、周围的环境，必杀剑都会有不同的画面表现。而如果是徒手与剑客战斗，还能够做出如空手夺白刃之类的漂亮动作。







用帅气的招式解决对手！



■宫本武藏的真正实力！





◀▲必杀剑的效果与威力都要比以往的必杀攻击强得多。

体验真正的战争时代剧!

由“《樱大战》系列”的制作小组开发的这款《战场的女武神》是一款原创作品，开发平台为PS3，可谓PS3玩家的福音。游戏以架空的欧洲大陆为舞台，讲述的是一个“战争剧”。游戏采用比较新颖的动作战略模拟类型，而画面也使用了带有水彩风格的CANVAS描绘系统，相信在PS3的强劲机能下这款游戏在视觉上不会让我们失望，再加上《樱大战》制作小组的雄厚实力，我们有信心认为这款游戏值得PS3玩家关注。 文 邪魔天使 美编 NINA



戦場のヴァルキュリア

GALLIAN◆CHRONICLES

战场的女武神	SEGA	A·SLG
PS3 战场のヴァルキュリア		日版
预定 2008 年春	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

原创的绘图系统 CANVAS

这次公布的所有画面都不是CG动画，而是即时演算，能有这么好的效果全靠最新的绘图系统CANVAS。由CANVAS制作的游戏画面充满了一种朦胧的温暖感，也许这与硝烟弥漫的战场气氛有些格格不入，但是对战场上的恋情着迷的人不是有一大票么？不知道温情与残酷的战争之间的融合会如何，这也是游戏的看点之一哦。









▲回头的阿莉西亚带着不安的表情，运用了CANVAS系统后游戏中角色的表情变化会很丰富。

▼与威尔金紧握手的这名男性难道会是同伴中的一员吗？

◀游戏的画面就像原画一样美丽，这种像电视剧一般的演出效果更能表现故事的内涵。



西野 阳

“《樱大战》系列”监制，作为监制还参与过NDS版《死神BLEACH》等作品的制作。

故事性很强的作品

——制作《战场的女武神》的契机是什么？

野中龙太郎（以下简称野中） 我原本就想制作一款讲述人的故事的游戏，而最初的想法就是描写在战争这个极限状态下的人与人之间的故事。

西野阳（以下简称西野） 我们的制作队伍很追求游戏的故事性，在制作本作的时候我们就对故事发生的场所进行过探讨，最后野中说“那就战场吧”。我认为战场是个很容易发生故事的地方，在不知道什么时候就会死亡的情况下很容易就会产生友情、爱情。

——“战场的女武神”这个标题有什么含义呢？

野中 这是将表现战争故事的“战场”和表现某种幻想色彩的“女武神”相融合起来的标题，游戏的背景不是第二次世界大战，而是发生在架空世界的故事。

有特色的两个系统

——本作的影像很有独创性啊。

西野 我们以前的目标之一就是将2D与3DCG融合在一起，《樱大战3》就是这样，这次想更进一步，让游戏画面像水墨画那样很自然地表现出来。

——想出战斗系统的BLiTZ系统的契机是什么？

野中 描写战争的游戏一般是从历史的大范围出发，但我们想做的是即使在小战场也有人为之而奋斗，他们也有他们的故事。战场上每个人都有他们的家庭、亲人、爱人，而为了表现这个我们就做成了操作单独的作战单位的形式。

西野 这款游戏讲的不是大部队与大部队的故事，而是大的战争中一个小部队的故事，事实上一个小队的行动在战争中是很危险的，这种紧张的心情在游戏中大家就会体验到。

——从画面来看不知道游戏更偏向S·RPG还是ACT呢。

野中 我觉得还是偏向S·RPG一些。

西野 其实与其说是S·RPG，我觉得更像第三人称射击游戏。（笑）既不是单纯的SLG，也不是需要完全依靠技术的FPS，所以本作的游戏方式算是将两者进行折中而想出来的。

©SEGA

两个模式带来的新感觉战斗系统

BLiTZ



BLiTZ是Battle of Live Tactical Zone systems的单词第一个字母组成的缩写，本作是一款S·RPG，但是与一般的S·RPG不同的游戏中还融入了第三人称视点的射击游戏的要素。游戏是以任务的形式进行，任务中玩家需要在指令模式和动作模式之间相互切换来进行游戏，指令模式中玩家要考虑战术战略，动作模式则是自己操纵角色进行作战，所以BLiTZ系统既能体验战略模拟游戏中思考的乐趣也能体味到动作游戏的爽快感。

指令模式



▲作战图上有敌人的位置，所以拟定战术很方便。

该模式中地图是以作战图的形式显示的，图中会有大致进军路线、敌我双方所在地等内容，在该模式中玩家可以选择操作某个作战单位，选中后就会转移到动作模式。

动作模式



▲行动时一定要注意AP的剩余量。

指令模式中选择了作战单位后就会转移到操作该单位的动作模式，每个作战单位都设定有行动点（AP），移动、攻击都会消耗AP，当AP为0之后会再次切入到指令模式。





▶要善加利用周围的掩体，这样就可以在不被人察觉的情况下进行先手攻击。

第二次欧洲大战的义勇军的故事

为了争夺霸权，帝国与联邦展开了席卷整个欧洲的战争，这就是第二次欧洲大战，游戏中是从加利亚公国的义勇军第七小队的视点出发来开展整个剧情的。

▼▶第七小队是故事的核心，作为队长的威尔金因为一次意外的作战而拯救了加利亚公国首都陷落的危机。







▶威尔金与他的第七小队成员，看得出小队里年轻人居多。



威尔金·俊塔

声 千叶进步

故事的主人公，22岁，有一个第一次欧洲大战中被人奉为英雄的父亲，在帝国侵略之后应征入伍，担任义勇军第七小队的队长，乘坐的战车是当年父亲所驾驶的“优雅之白”。他喜欢观察动植物和采集昆虫，大学的时候专业是自然科学，因为其野外知识丰富，所以能发现有怪物的道路和敌方的密道，经常在野外的作战中建功。性格闲散稳重。

阿莉西亚·梅尔基奥特

声 井上麻理奈

立志成为一名面包职人的19岁少女，与威尔金一样是应征入伍，现担任第七小队的侦察兵。正义感强，喜欢照顾他人，虽然对喜欢闲散的威尔金有些疑惑，但最后还是理解了他。



野中 龙太郎

DC版“《樱大战》系列”制作人，除此之外还担任过《kunoichi 忍》的制作人。

被帝国和联邦包围的加利亚



游戏故事发生的舞台是夹在帝国与联邦之间的小国——加利亚，加利亚公国在这场霸权争夺战中处于中立的位置，但帝国军突然对其发动了军事侵袭让这个和平的国度陷入到一个随时会灭亡的境地。



不思議のダンジョン

風来(ふうらい)のシレン3

からくり屋敷の眠り姫

“《不可思议迷宫 风来的西林》系列”正统续作在前作推出的 8 年之后，终于公布了最新的开发情报，除了众多全新的要素与新加的角色之外，本次登陆 Wii 平台的表现也让人非常期待。这个被称为就算玩 1000 遍也不会觉得无聊的系列正统最新作将带给我们怎样的世界，就让我们一起期待吧。

文 玛娜　美编 木仙

不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	SEGA/Chunsoft	RPG
Wii 不思议のダンジョン风来のシレン3 ーからくり屋敷の眠り姫		日版
预定2008年	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

流浪者的人生，就是下一个旅途与下下个旅途。

Story

在世界各处流浪的西林，在某天和以前的剑术老师偶然相遇，老师的手中持有一把不可思议的钥匙，被那把钥匙所吸引的西林，开始为了解开传说中装满机关的古宅而展开旅程。

但是那栋古宅，据说是某个男子在 1000 年前所建造的恐怖陷阱……

制作者中村光一访谈

——请问本作的内容是以 N64 上发售的《风来的西林 2 ~鬼来袭！西林城！~》为基础改良而成的吗？

中村光一：（以下简称中村）本作标题中用了代表完全新作的编号“3”，但当然也保留了很多从《风来的西林 2》进化而来，相当适合系列的要素，像是合成等等。

——西林已经从 10 岁成长为 21 岁了，在剧情以外的部分也会反映出西林的成长吗？

中村：若要以成长这个角度来说，那就是他变得能以二刀流来战斗了吧。

——师傅好像是使用二刀流，这是代表可以装备两把武器来进行战斗吗？

中村：由于会成为同伴的师傅、飞鸟和西林一样都是流浪者，所以基本能力还是一样的。不过，也有只有特定人物才能装备的武器等要素，会对战斗风格造成一定的影响。

——在操作方面有做出什么针对 Wii 手柄的独特变化吗？

中村：虽然我们也考虑过是否采取独特的操作方式，但是最后还是发现传统的操作方式更加适合，所以在操作方面并不会有什么特别。如果使用经典手柄，操作感就和系列作品一样没有差别，当然，光用遥控器手柄也可以进行游戏，还可以加上双节棍手柄一起操作。

——大约会出现多少种新怪物呢？在原有怪物方面会经过改良吗？

中村：大约有 30 只左右的怪物，其中有半数以上的怪物都为了配合这次的气氛而变更了设计，另外新怪物也有 30 只以上，有很多具备了全新的能力，譬如说会妨碍道具的成长的能力。

——请问全新的道具成长系统是什么样的呢？

中村：我们预定做成只要将道具放在迷宫内的特定地点并经过一定回合后道具就会成长的系统。比方说让武器成长后会附加上“印”，如果再让它继续成长下去的话，就有可能成为“火焰剑”，不只是武器与盾牌，还有各种道具都可以利用这个系统来使其成长。

——迷宫的种类大概会有多少呢？

中村：从长到短等各式各样的都有，预定会准备 30 种左右，其中也有以道具成长系统为主轴的迷宫喔。

——请问在 CG 中登场的角色们会有语音吗？

中村：CG 并不会配上语音，我希望各位玩家可以自行想像心目中的西林的声音来体验乐趣。

永不停歇的流浪者



西林

身穿招牌式斗笠的流浪者，从小时候就开始和自己的拍档一起持续着漫长的旅行，挑战一个又一个迷宫，在本作中除了西林的身材比例更加成人化之外，玩家还有可能看到他身世的秘密哦。



▲在本作中新加入了使用二刀流的设定，实力应该也会有所提高吧，让人相当期待。

会说人语的拍档



科帕

和西林一起旅行，能听懂人语的“会说话的鼬”，它的口才很好，还能和动物说话。



◀可以看到它随时都呆在西林的身边，缺少了它的声音，旅途一定会很寂寞吧。

©CHUNSOFT/すぎやまこういち

流浪的女剑士

和西林一样持续着流浪之旅的女剑士，是系列中经常出现的人物，有时她是西林可靠的同伴，有时甚至以主角的身分活跃在舞台上，在本作中，她也将向机关古宅进行挑战。



飞鸟



▲向着古宅前进的飞鸟，她是因为什么原因才来到这里的呢？



▶和西林同样身为流浪者，彼此之间合作无间，只要有她的存在，不论遇到什么陷阱和怪物都不必担心。

▼使用双刀流的师傅，实力强劲一定是不用说，从图片上看起来似乎可以连续攻击两次的样子。





新登场角色

西林的老师 师傅

他是西林的叔父，也是教给西林剑术的老师，拥有高超的剑术并使用二刀流作战，在本作中，他的出现是西林挑战机关古宅的契机。

西林的冒险足迹

从小就一直在持续着流浪之旅、挑战各种各样的迷宫的西林，第一次与玩家见面时才只有区区的10岁，但是经历了无数的冒险之后，本次与我们再见时已经是21岁的小伙子了，在这11年之间，他经历了什么样的冒险历程呢？还是让我们一起来回顾一下吧。

年龄	游戏名
10岁	《不可思议的迷宫 风来的西林 ～鬼来袭！西林城！～》
11岁	《不可思议的迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟》
18岁	《不可思议的迷宫2 风来的西林》
19岁	《不可思议的迷宫 风来的西林 GB 月影村的怪物》
20岁	《不可思议的迷宫 风来的西林 GB2 沙漠的魔城》
21岁	《不可思议的迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主》

全新的道具成长系统

在本作中增加了一个全新的系统，就是道具成长系统。游戏中，玩家只要将道具放置在迷宫中的特定地点上，道具就会在经过数回合后产生变化。变化包括成长为性质完全不同的道具、道具数量的增加等等，这些效果会随着道具种类的不同而有所差异，看来能否巧妙地利用这个系统将会成为玩家在迷宫中探险的关键哦。



▲究竟在迷宫的哪个地方可以让道具成长呢？

▼看起来像是商店的地方，不过既不是仓库也不是道具店，不知道会不会和新增的道具成长系统有关。



全新的怪物登场！

具有强烈个性与特点的崭新面孔们

它们的能力究竟是什么？



▼黏液型的怪物，身体湿湿黏黏，看来以异常状态的手法攻击他人的可能性很大，除此之外，装备品和食物也可能成为它的目标哦。

▶以日本传统的灯笼怪为原型设计的怪物，它会以长长的舌头攻击玩家。

◀全身被火焰所包围的不倒翁，能力怎么看都和火焰脱不了关系吧……？

◀以土俑为原型创作的敌人，不过在系列作中，其实我们经常看到与它相似的面孔。

◀眼神十分邪恶的乌鸦（应该是乌鸦吧），造型来源可能是传统的日本妖怪“乌鸦天狗”。





■此张照片摄于上午9点40分，开馆时间是9点30分。

NBGI 全面开花的游戏巨鳄



今年的NBGI可以说是TGS展上最耀眼的明星，在这里你可以看到Bandai、Namco和Banpresto的全部出展游戏。一来到NBGI的展台，你首先就会看到一块由3个屏幕组成的超大屏幕。这3个屏幕会时刻不停地滚动播放各种游戏影像。纱迦曾因为想看《灵魂能力Ⅳ》而在这块屏幕下等了一个多小时，这3个屏幕的影像在这一个多小时内居然毫无重复，结果等到最后也没看成。尤其值得一提的是，到了PS2的《SD高达G世纪 战魂》的影像出现时，3个屏幕就会开始联播，两边会出现经典角色的原画和台词，中间则是激动人心的战斗画面，视觉冲击力一流。就连很多不知高达为何物的老外也不禁驻足观望。


■高达在日本ACG爱好者心目中便是那神一样的存在。



■NBGI试玩台播放的影像和玩到的游戏并不一样，大家可以边等边看其他游戏的信息。


■为了提前摸到GUNCON 3，试玩《化解危机4》的人不在少数。


■《扣杀球场3》的隐藏人物还未公布，不知这次又有哪几位Namco角色乱入呢？

NBGI可以试玩的游戏数量极多，各大机种都有份儿，展台里专门就各个机种辟出了专区。在PS2试玩区还有《龙珠》的体感游戏机可以试玩，这里有扮成贝吉塔和孙悟空的工作人员邀请玩家试玩。玩的时候玩家要戴上专门的手套，搞笑的是眼睛上还得套上一个战斗力探测仪，可谓完美模拟。

位于展台里侧的Banpresto区可谓商业气息浓厚，这里展出的游戏《凉宫春日的约束》、《凉宫春日的困惑》、《超级机器人大战 原创世纪外传》、《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》全部都会推出限定版，而限定版的内容就陈列于此，相信有无数玩家路过之际便已经踏上了不归路。这里还有一个真人大小的凉宫春日模型，无数虔诚FANS均在此与团长大人留下合影。



■《灵魂能力 传奇》的试玩机仅此两台，一台单打，一台多人同乐。



■这个原祖高达的模型虽不是1比1的，但也有真人大小了。



■《皇牌空战6 解放的战火》的试玩版和Xbox LIVE上的一样，不过新公开的影像真好看。



■这就是《龙珠》体感游戏机的试玩现场，看工作人员演示便已经很满足了。



■《皇牌空战6 解放的战火》试玩台的云海背景相当别致。



■Wii《龙珠》新作10月4日就要卖了，这位小朋友专门前来试玩体验。



■1比1的团长大人真身在此，身为SOS团员的你还不快快来拜！

NBGI历来都擅打声优牌，这次NBGI同样请来了不少声优前来助阵。“《传说》系列”历来都不乏人气声优，此番有4款系列作品参展，声优活动自然声势浩大。不过今年最受人关注的自然是目前红得发紫的平野绫小姐。9月22日上午10点半，本届TGS展上最汹涌的人潮便是由她带动的了。至于去年轰动一时的X360游戏《偶像大师》，今年则没有参加展出，但她凭借Xbox LIVE第3销售额的成绩勇夺日本游戏大赏2007特别奖，给来场人士都留下了深刻印象。(By 纱迦)



■《无瑕传说》是今年NBGI专打的NDS游戏，据试玩过的人反应：本作素质尚可。

东京秋之阵 战斗檄文

NB联邦爆发
真正的量产路线

自Namco和Banbai合并以来，南氏过往的精锐方针逐渐被Bandai更加商业化的多方位策略所同化，但这无疑也增强了品牌规模和企业生命力，在风起云涌变化无常的游戏产业中，抗风险的能力也因此大大加强。在本次TGS上，NBGI的突出表现也证明了这一点。NBGI出展作品多达67款，除去少量已发售的游戏，新作也有60款之多，而且这些游戏涵盖了所有的主流平台，其中还包括PC和手机平台。手机游戏中有画面惊人的《铁拳2》和《山脊赛车 移动版》，另外比较意外的还有对OVA新作《.hack//G.U.三部曲》的宣传，明年1月会推出蓝光和DVD版本，《.hack》FANS又得来填这个无底洞了。NBGI出展游戏大多数集中在传统的机器人游戏和动漫改编游戏，而一些品牌游戏的续作也是NBGI在本次展会中主推的焦点所在。新作对应机种主要集中在NDS和Wii平台上，共有24款参展作品，低成本新类型的游戏特征旨在开拓新的用户群体，可以说是传统与创新两手过硬。以量取胜、全面开花的量产路线让NBGI在下半财年火力强劲，对于NB联邦来说将是开拓疆土的好时机。[文：胜负师]



多机种

灵魂能力IV

原名 SOUL CALIBUR Ⅳ　类型 FTG　预定2008年内





备受关注的次世代3D格斗大作《灵魂能力Ⅳ》在本次TGS上并没有提供试玩，但一段全新的预告片却也透露了不少新信息。影像中首先出现的是一名新的女性角色，她名叫希尔德(Hilde)，红发银铠，英姿飒爽，看样子应该是一位贞德式的女将军。她使用的武器比较奇特，右手持一把短剑，左手是一杆长枪，上面还挂有军旗，咱们姑且把这叫做"二刀流"吧。希尔德的招式近有速度远有范围，应该是个比较全面的角色。其次，影像中有一个镜头是阿斯塔洛斯将御剑投出，把一个巨大的瓷瓶砸了个粉碎，场地中物品的互动要素在本作中可能会相当受重视，以此衍生出新战术新打法也说不定。至于其他让人印象比较深刻的是噩梦(Nightmare)的新造型，肚子上的大嘴将身体一分为二，与出自同门的《铁拳5》最终BOSS三岛仁八如出一辙，更少了一分人的气息。游戏画面效果不俗，只是人与景物之间融合感不强，希望成品中会有所提高。

希尔德



PS3

信赖铃音 肖邦之梦

原名 Trusty Bell ～ショパンの梦～　类型 RPG　预定2008年内



■新角色Crescendo的造型十分帅气。

《信赖铃音 肖邦之梦》是一款曾在X360平台上收受好评的原创RPG，其清新的画面、新颖的系统、优美的音乐都让玩家赞不绝口。在TGS开展前一个多星期，曾对《信赖铃音》将移植PS3矢口否认的NBGI却在美版官网放了出本作将推出PS3版本的消息，但并未公布任何资料，这让PS3版《信赖铃音》变得扑朔迷离。

不过消息最终还是在TGS前后得以确认，且本作并非是简单的移植版，而是继承了"南梦宫120%移植度"的光荣传统，在保留X360版全部内容的基础上，游戏还会添加很多新要素。首先，围绕主线故事还将有新的事件以及支线剧情追加，这对于玩家进一步了解游戏深邃的世界观会有所帮助。而让人惊喜的是，PS3版还会加入几个新的可操作角色。Crescendo和Serenade这两位在游戏中的主要剧情角色，这次终于可以加入我方队伍了，Crescendo用杖和盾，而Serenade将会使用心形的杖。游戏的发售日定在2008年内，更加具体的消息还有待公开。



X360

皇牌空战6 解放的战火

原名 ACE COMBAT6 解放への战火　类型 STG　预定2007年11月1日



■精美的预告片让人对《皇6》又多了几分期待。

发售日不断临近的《皇牌空战6》虽说本次TGS提供了试玩，但与不久前免费提供下载的试玩版没什么区别，因此还算是新信息的就是ONLINE要素的进一步确认。游戏将实现最多16名玩家联线作战的乐趣，这也是"《皇牌空战》系列"首次加入网络对战。另外，网战模式还引入了对旧式机体有利，对最新锐机体不利的机体限制系统，使各机体之间达成尽可能的平衡。而《铁拳5 暗之复苏 在线》、《美丽的块魂》等作品的世界排名系统也会在《皇牌空战6》中出现，谁是世界最强的飞行员可谓一目了然！

从本次的参展影像来看，《皇牌空战6》的完成度已经相当高，作品在体现次世代的高画质同时，还会特别注重剧情方面的表现，"孩子"将是本作的关键词。值得一提的是，近几作《皇牌空战》的音乐表现出极高的水准，本次更有世界知名的童声合唱团加盟。在预告片的最后，童声响起时，那种震撼实在难以用语言形容，而本期的游戏光环DVD中也收录了这段预告片，请大家观看时一定要用心聆听。



多机种 龙珠Z 电光石火！流星

原名 DRAGON BALL Z Sparking! METEOR 类型 FTG 预定2007年10月4日


■悟吉塔合体！经典重现，总是让人热血沸腾。

“《龙珠》系列”无论是在亚洲还是欧美，一直都有相当多的支持者，所以《龙珠》游戏也一直都在翻新。马上就要发售的这款作品是《龙珠Z电光石火！》这一分支的第三作，从公布的内容来看，几乎就是这一系列的究极形态。一款格斗游戏有50个角色已经相当惊人了，而本作居然有161名战士可供选择，实在令人乍舌。更准确的说应该是161人次，因为不同系列、不同造型、不同年龄段的同一人物可能被分拆成多名角色，但招式和必杀技则各有不同。其中还有一些三线以外的偏门角色，如果不是系列死忠可能很难认全所有角色。本作的故事模式中追加了更多名场面的鉴赏，战斗系统和超必杀技的表演效果也有不同程度的强化。游戏对应PS2和Wii两大机种，Wii版独有要素是利用Wi-Fi可实现全日本玩家通信对战；而PS2版独有要素是与前两作的游戏碟联动，增加一个100连战的加林塔挑战模式。如此“高大全”的游戏，“龙珠饭”如何抗拒？



NDS 反叛的鲁鲁修

原名 コードギアス 反逆のルルーシュ 类型 S·RPG 预定2007年10月25日

人气动画《反叛的鲁鲁修》终于要推出相关游戏了，这也是本次NBGI机器人题材游戏中一款比较让人出乎意料的新作。而更让人意外的是，《鲁鲁修》游戏第一作的对应平台是NDS。

从TGS期间公布的资料来看，本作的画面精致，人物表情丰富，动画原作中的主要角色都将悉数登场，令FANS激动不已的名场面和各类事件也会一一收录。本作官方的类型定位是“GEASS RPG”，熟悉原作的读者应该知道，GEASS是鲁鲁修控制他人行为的一种特殊能力，在游戏版中也将再现这一系统，而且本作会最大限度发挥NDS的机能特点，在一些事件中使用GEASS能力时，为增强玩家的代入感，需要对着NDS的麦克风向游戏中的角色发布命令，不过当命令是“自杀吧！”之类的时候，还是不要在人群中玩这款游戏，以免制造不必要的麻烦。（笑）

游戏共设置了25个主线关卡，而战斗中同样可以使用语音系统，战斗最多支持三对三的组队战，玩家可以呼喊队员的名字请求支援，临场感十足。







PS3 化解危机4 STG

原名 Time Crisis 4 类型 STG 预定2007年11月


■从试玩来看，原创的FPS模式表现不佳。

本次TGS提供试玩的《化解危机4》最让人关注的地方在于将与其搭配推出的GUNCON3新型光枪，从现场试玩的效果来看，GUNCON3的感应精度很高，不比以往的任何一种光枪差，在这一点上可以说做得比Wii遥控器手柄更到位。可惜的是画面中没有准星，使得瞄准较为困难，用按键替代脚踏板进行射击/躲避的切换让临场感大打折扣。与Namco的多数街机移植游戏一样，本作加入了大量新要素，其中最值得关注的当然是新增的FPS模式，让玩家可以像玩FPS游戏一样自由行动，虽然该模式制作得较为粗糙，不过毕竟加入了5个新关卡，也体现了GUNCON3未来在FPS游戏中的应用前景。星夜在试玩街机模式时还有个小花絮，才进行了不到两分钟就遇到了敌人全都消失的BUG！在一旁指导的Showgirl研究了半天也不知怎么回事，只能跑去找技术人员，最后还是只能重启了事。希望成品的质量能过硬一些。



X360 美丽的块魂

原名 ビューティフル块魂 类型 ACT 预定2007年10月18日

创意休闲小品“《块魂》系列”最新作——《美丽的块魂》同样是一款很快就能玩到的作品，游戏目前只对应X360平台，游戏主题“美丽”也主要是指利用次世代主机的强大机能，让游戏给人以更加美丽的感觉。当然，“《块魂》系列”简约抽象、充满童趣的景物风格，让我们只是有了将原本的《块魂》变为HD画面的感觉，在视觉方面不占什么便宜，不过本作在游戏内容上下足工夫，力求让游戏无愧于“美丽”之名。从试玩版来看，游戏的玩法保持了系列的传统，依然是滚雪球式的进行方式，新老玩家都能很快上手，原创音乐也一如既往地出色。本作中会出现系列有史以来最大的团块，直径可能超过1万公里！除此之外，本作中还将加入很多特殊任务，比如尽量粘带有轮子的物体，以轮子的数量决定最终成绩。

游戏还支持网络对战，撞击对手的团块时，可以抢夺道具。另外还设置了全球网络排名系统，看看谁才是块魂世界中的王者。



■哇，这么多X360！没啥说的，全部粘走！

文 炎骑士 美编 NINA

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	Banpresto	RPG
PS2	アルトネリコ2世界に响く少女たちの创造诗	日版
	2007年10月25日	1人
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

Ar tonelico II
アルトネリコ2
世界に響く少女たちの創造詩





利用咏唱的诗魔法来进行战斗，是这款游戏的最为独特之处，诗歌的咏唱、精神领域的冒险，都围绕在这款破碎的虚空大陆进行。在本次的报道中，我们将针对游戏系统方面的情报作进一步的介绍，对于这款游戏来说，并不是仅仅拥有华丽的画面和富有层次感的诗歌咏唱，想知道更多有关《魔塔大陆2》的情报吗？现在就随我走进这个充满了唯美诗歌的世界吧。

已经崩落的大地上，少女们的创造诗篇被再度咏唱

Dive 少女的调和

少女的调和是这款游戏中最为重要的一个系统。所谓少女的调和，就是潜入女主人公的精神世界（コスモスフィア）与其进行更进一步的沟通，调和的作用可以加深女主人公对玩家的信赖程度。在本作中，角色的精神世界是存在复数层面的，当利用彼此的信赖程度提高到一定程度后，这些原本隐藏的精神层面就会开启，逐渐深入后，还有机会得到新的服装和诗魔法，当然，这一切也是随着故事的进展而逐步推进的。

心的潜入

潜入的流程：首先，要想潜入女主人公们的精神世界，就必须要去她们的潜入房间（ダイブ屋），并且，潜入是要有所花费的。在潜入精神世界后，消费一定的潜入点数就会开始进行探索，而进一步探索将会引发特定的事件和任务，完成这个探索中发生的任务后，会得到一幅表示获得新道具的图案。



找到潜入房间准备开始潜入，潜入女主人公的精神世界可不是免费的哦。



进入女主人公的精神世界后，画面右上角会显示需要花费的潜入点数。



事件发生后，现实世界的角色会登场，但是被潜入精神世界的少女将会在性格等方面有所变化，或许会与以往截然相反。

可惜啊，失败了……





完成触发事件的任务后，得到了一张女主人公身穿新服装的图片。

©GUST CO.,LTD.2007 ©BANPRESTO 2007

Magic 诗魔法

本作中的诗魔法是一中威力巨大的神奇魔法，具有一发逆转的能力。因此，诗魔法的使用也成为了整个战斗系统的核心，如何合理有效地运用诗魔法是获得战斗胜利的关键所在！



▲诗魔法的咏唱不能受到敌人的干扰，在进行咏唱的时候，女主人公必须受到保护。

诗魔法的使用



在战场上与敌人相遇并突入敌群，这样可以令诗魔法的威力发挥到最大。是否可以使用诗魔法还要看屏幕上的提示，此外，由于诗魔法的发动需要一定准备时间，所以在发动诗魔法的同时，玩家必须保护女主人公能够安心地咏唱。

初级的诗魔法



▲随着咏唱的继续进行以及诗魔法等级的提高，诗魔法的形态也将发生变化。

进化的诗魔法





同样的咏唱，不一样的效果，等级提升后的诗魔法拥有更大的威力，在游戏中的演出效果也更为华丽。

合体的双重诗魔法



两位女主人公一起入浴可以加深彼此的认识，进而增进对彼此的好感，而好感度的提升是是否可能使用合体诗魔法的基本条件。

多人的集体咏唱

本组中还允许使用最多达100人的集体诗魔法咏唱，当然，这还要看女主人公的人气度。



▶克罗仙的亲卫队协力进行诗魔法咏唱，场面一定会很壮观！

Character 登场人物



雷格利斯·弗兰西斯卡
CV.てらそままさき
值得信赖的、拥有强大实力的大众堂骑士队队长，主人公的战友。



奥夫曼·乌拉诺斯
CV.子安武人
大钟堂的领导人，其变革的思想受到民众的普遍欢迎，支持率很高。



切斯特尔·鲁·维诺亚
CV.诹访部顺一
内心受过创伤、没有感情的神圣政府军指挥官，只知道一味地执行命令。



塔尔格纳皇太子
CV.绿川光
与前政权敌对的神圣政府军的领导人，前政权教皇政治的正统继承人。

关于少女调和的两个重要元素

调和成功





伴随着调和的成功，玩家可以潜入精神世界的更深层次，不仅如此，女主人公会习得新的诗魔法，还会增加新的服装。

调和失败





调和失败意味着玩家无法进一步探索女主人公的精神世界，这时，与相应的女主人公对话就显得十分必要了。对话的方法是，在存盘菜单中选择"やすむ"，然后与女主人公对话，在接下来的小游戏中获得一定的点数后，就可以重新进行精神世界的潜入了。

变装！瑠珈的新衣！



此前相关报道 第一报 Tot.177 P22-P23

スーパーロボット大戦OG外伝

文 炎骑士 美编 木仙

超级机器人大战 原创世纪 外传	Banpresto	S・RPG
PS2	スーパーロボット大战 OG 外传	日版
	预定 2007 年 12 月下旬发售 游戏人数未定	5800 日元
	对应周边未定	推荐玩家年龄：12 岁以上

能够为己方部队中的机器人随意更换武器，这是“《机战 OG》系列”中的一大亮点，不论是格斗用的光束军刀、实弹系的导弹还是以光束能源为主的枪械，只要玩家拥有的，就可以按照自己的意愿进行更换。而本次报道的重点，就是针对相关的系统进行详细的解读，这其中自然少不了武器以及驾驶员的换乘搭配，究竟这款外传性质的作品能够进化到何种程度，我们还是看了再说吧。



新型机参战

量产型 亡灵MK-II改

驾驶员 北村开

机械设定 谷口欣孝

机体介绍：本机是作为联邦军主力机型“亡灵”系列的专门强化改造型。新型机的通用性高，可维护性良好，是为了实战而进行了专门调整的强化型别。新型机的动力系统更加强劲，背部加装了可供独立飞行的强化背包组件。本机配属地球联邦军特种战术教导队，是北村开少佐的专用座驾，双臂装备有针对格斗战的特殊兵器。

必杀技发动！量产型亡灵MK-II冲向敌人！



喷射冲撞



新型等离子军刀



M13 霰弹枪

FREE BATTLE 充分体会战斗乐趣的自由对战模式

自由对战模式将前作《超级机器人大战 原创世纪合集》中登场的机器人全部集合在一起的全新对战模式，玩家可以在这个模式中选择心爱的机体出战，这里不仅有常见的各种机型，就连以往游戏中出现次数很少的幻之机体也会出现。

壹 战斗前的机体选择

在战斗开始前需要选择出战的机体，首先由攻击一方开始选择。有意思的是，此模式中不仅可以选择我方使用过的机体，就连敌方出现过的机体也可以被选择出战。

▶战斗前的机体选择画面，前作中出现的数量众多的机型都可以被玩家选择



任何机体都可以选择

贰 武器及驾驶员，敌方机体的选择



随后进行的自然是武器的选择。此外，驾驶员、被攻击的机体甚至是命中设定和战斗背景都可以随意变更。同时，敌我双方的双机小队也可以投入战斗。

◀驾驶员也是可以选择的，至于如何搭配驾驶员和机体可就要看你了。

叁 命中与回避，伤害值的决定



此模式中的命中伤害值是可以自行调整的，具体的细节甚至详细到可以决定普通攻击、会心一击乃至防御状态和非防御状态时的伤害值。

◀伤害值被人为地修改，游戏的难度也会相应的发生变化哦。

肆 战斗背景音乐的设定



将前面的各种选择进行完毕后，就可以开始战斗背景音乐的选择了。对于《机战 OG》来说，热血沸腾的原创音乐自然是必不可少的，从中选择一首自己最喜欢的作为战斗时鼓舞士气的军歌吧！

◀背景音乐的数量那是相当的多啊，别挑花了眼。

伍 战斗开始！

战斗前的各种选项都调整好了，那么还等什么，一决胜负吧！战斗动画中各种招式的大魄力特写配合让人令人热血满点的战魂之歌，嘿嘿，想一想就觉得十分激动。

▶复数机体展开的合体攻击、最强级别的必杀技，这样的热血动画怎么能够错过！



©SRWOG PROJECT ©BANPRESTO 2007

此前相关报道 第一报 Tot.184 P33

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

无瑕传说	NBGI	RPG
NDS Tales of Innocence		日版
预定 2007 年 12 月 6 日	游戏人数未定	5800 日元
对应周边未定		对应玩家年龄未定



《无瑕传说》的推出可以说能够改变之前《风雨传说》留下的不好印象，在掌机上推出《传说》的正统系列虽然有些冒险，但从本次TGS上的表现来看这次NBGI是下了一番功夫的。采用《深渊》和《宿命传说重制版》的一些战斗系统让游戏的战斗打起来很爽，而一些新的系统也让游戏更加完善。

文 邪魔天使 美编 NINA



赫尔玛娜·拉尔摩
Hermana Larmo

因为战乱而成为孤儿的少女，与主人公鲁卡一样也生活在雷格纳姆，不过两人所成长的环境却完全不同。作为孤儿的赫尔玛娜完全就是一个在街上混大的野孩子，做事喜欢按自己所想的去做，其想法和联想都很具有个性，不知为何，她说一口关西方言。

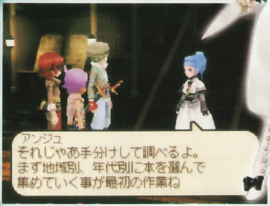
声	松冈由贵
年龄	13岁
身高	148cm
体重	40kg



安杰·赛蕾娜
Ange Serena

声	名家佳织
年龄	20岁
身高	158cm
体重	52kg

在某都市教堂工作的修女，因为拥有治愈的能力所以被人称为"圣女"，与她天然纯洁的外貌不同，其实她是很有阅历擅长处世之道的人。



▲在任何时候都能作出正确的指示，在队伍中安杰是个隐藏的领导者。

次元步幅线性战斗系统
Dimension Stride reniamotion

《无瑕传说》的战斗系统吸取了《风雨传说》的教训，抛弃了三线战斗的不适，将《深渊传说》和《宿命传说重制版》的战斗系统相综合在此基础上进行进化。玩家可以操纵角色在战场中自由活动，还能将敌人挑空然后跳起来使出华丽的空中连击，这样的战斗系统会带来前所未有的刺激感。




◀▼战斗时角色可以在战场中自由移动，玩家可以从任何角度攻击敌人。

关于切换角色

战斗中按一下L键就可以更换操作角色了，更换后原有的角色将交给A.I.操作。每个同伴的招式性能都不尽相同，所以随时切换角色来对付战场的变化是有必要的。

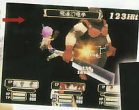
觉醒与无限压制

在战斗时人物头像下面有一条状态条，当状态条蓄满后角色就会觉醒，觉醒后的人物攻击力上升，魔法咏唱速度加快，而在觉醒状态下同时按下L和R键还会进入无限压制的状态，在该状态下玩家如果切换操纵角色可以对同一敌人进行连续攻击。

觉醒条件	状态槽蓄满
觉醒时能力的变化	咏唱速度、移动速度上升 TP消耗下降




▲在觉醒状态下可以用连续技继续维持觉醒状态。





▼在无限压制状态中角色会围住同一个敌人，在状态槽降到0时可以对其进行连续攻击，如果选携得好的话该状态持续的时间可以更长。

精美的开场动画

本作的动画依旧是由与NBGI有长期合作关系的Production I.G.，与《风雨传说》偶尔一闪而过的2D动画不同，这次《无瑕传说》的片头采用了传统《传说》式的片头动画，大量精美的具冲击力的画面配合优美的主题歌，让人体验到真正的"传说魅力"。

▶站在街道中的安杰，看起来这里充满了现代风格。




▲显示了游戏战乱背景的画面，而赫尔玛娜正是其中的一名受害者。

▼《传说》片头中经典的单人亮相镜头，这次动画的素质看上去很不错。



©いのまたむつみ ©2007 NBGI

SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ GGENERATION SPIRITS G-SPIRITS

文 十六夜 美编 anubis

自从《SD高达G世纪 战魂》的消息公布之后，便引起了相当多的"UC饭"的关注，而大家除了对本作收录的作品以及将会登场的机体抱有极大兴趣外，更多的还是关心游戏将会通过怎样的形式来演绎这段历时长达70年的宇宙战争。作为你们的一员，16当然知道大家现在最想看到什么，废话打住，让我们一同进入关键的部分吧！

PS2	SD高达G世纪 战魂	NBGI	SLG
	SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ		日版
	2007年11月29日	1人	6800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

由3个时代所组成的宇宙世纪

第一部分 一年战争篇

作为高达历史上最为经典也是最具意义的一年战争时期，不仅构架起了整个宇宙世纪的框架，更引出相当多的基础名词，为整个系列的发展打下了牢固的理论基础。"一年战争"的主线自然是吉翁与联邦之间的大战，但除了场面宏大的主线战役，众多发生在主战场外的事件以及纷争也都异常精彩。在这一部分中，除了大家耳熟能详的"08MS小队"、"蓝色宿命"以及"口袋中的战争"外，《机动战士高达MS IGLOO》通过吉翁实验部队的角度，为大家讲述了不为人知的一段灰色历史，强烈期待游戏再现本剧最初交战双方的大魄力舰队战。

▼来自《IGLOO》的众多实验兵器将首次出现在游戏中。





▲屹立在大地的高达各种经典场面自然不会被放过。顺带一提的是，游戏中包括剧情在内的所有超过5万句的对话都采用了真人语音，而一些已经逝去的声音也将在游戏中得到重现！



第二部分 吉翁再兴篇

UC0083年，以"迪拉兹纷争"为契机，地球至上主义越来越明显，为了与之对抗，名为奥古的组织站到了历史的舞台前，随之一起出现的正是那个化名柯瓦特洛的金发男子。就在提坦斯与奥古之间的对抗越来越激化时，哈曼随着艾克西斯回归地球圈轨道。在经历了两场宇宙大战之后，虽然新吉翁军的威胁消除了，但对被重力束缚住灵魂的人感到失望的夏亚发动了旨在肃清地球的作战。这段历史是我们最熟悉的了，而能否将两次"新吉翁战争"的历史衔接在一起才是这一部分最令人在意的。



◀夏亚与阿姆罗的重逢，这段场面虽然被再现了无数次，但每次看到都会非常激动。



▶机体以及攻击方式都进行了再设计，战斗动画将成为本作新的亮点。

第三部分 次世代争斗篇



◀不知本作"光之翼"的发动效果会进化到怎样的效果。



▶本作将成为恶补F91以及海盗高达相关剧情的最佳途径。

UC0105年的"玛菲缇动乱"是这一部分开始的标志，在上次大战失去最重要的人之后，布莱德的儿子哈萨维举起了反抗联邦的大旗，等待他的却是最令人伤感的结局。从UC0123"宇宙巴比洛尼亚建国战"到UC0133的"木星帝国的反乱"为我们带来了"F91"以及"海盗"的故事，极具性格的机设以及整个历史传承令这段宇宙世纪额外引人注目。相对于前面的所有作品，发生在UC0153的"V"无论在剧情还是机设上都体现出更多的浪漫主义色彩，不过这样的作品倒也最适合成为整个宇宙世纪的结束曲。



此前相关报道 第一报 Tot.186 P38-P39

©创通・サンライズ



GUNDAM BATTLE CHRONICLE
ガンダムバトルクロニクル



高达 战斗编年史	NBGI	ACT
PSP GUNDAM BATTLE CHRONICLE		日版
预定2007年10月4日	1～4人	4800日元
对应无线LAN功能		对应玩家年龄：全年龄

距离游戏发售日越来越近了，本次的报道将为大家深度解说游戏在系统方面的进化。你是不是曾经对前作的机体选择设置感到不满，是不是对机体改造选项不够细致入微而大为不爽，或着因为无法更加自由地选择自己喜爱的机体而感到失望？不要紧，在这款游戏中，这些缺点都将得到改正。锁定本页，随我们一同关注系统的革新，就是现在！

文 炎骑士 美编 木仙

高自由度的选择！机体与驾驶员的搭配

作为系统得到进一步提升的新作，游戏中的机体选择以及驾驶员搭配将更加人性化、更加随意化。在这里，没有最强大的机体，只有最适合作战环境的机体。不仅如此，战斗前的机体改造界面也较前作有了明显的进步，新游戏的机体改造选项中加入了武装的强化选项，而改造机体所需要的点数依然需要通过完成任务来取得。如何合理分配这些点数来有针对性的改造机体将变得更为重要。



机体性能强化

可调整的项目

HP、实弹防御、光束防御、机动性、输出功率、速度、雷达性能、平衡性、回旋速度

改造HP可以增强机体的耐久度，输出功率以及速度的强化直接影响到机体的回避性能，此外还可以针对敌人的武器种类进行光束防御能力以及实弹防御能力的提升，在进行一番改进之后，己方所选机体的能力必将更加适合作战。

武器性能强化

可调整的项目

威力、命中率、连射次数、射速、装填性能、弹药携带量、盾耐久力

通过改造以上各项数据可以让机体在武器配置不变的前提下明显提升火力，诸如火神炮的命中精度、光束军刀的威力、光束步枪的装填速度等等。

五位雷达引导员登场！



▶PS2游戏《高达战记》中初次登场的雷达引导员，可以在联邦军、奥古以及提坦斯三大阵营选择配置。

◀PS2游戏《高达战记》中初次登场的雷达引导员，可以在吉翁军、迪拉兹舰队、阿克西斯以及奥古四大阵营中选择配置。

诺埃尔·安德森

结诚中里

艾伦·洛修芙尔

▲本作的原创角色，可以在任何势力中选择使用。

豪·布朗谢特

▲Wii游戏《机动战士高达 MS战线0079》中初次登场的雷达引导员，可以在联邦军、奥古以及提坦斯三大阵营选择配置。

安·福丽贝莉

▲Wii游戏《机动战士高达 MS战线0079》中初次登场的雷达引导员，可以在吉翁军、迪拉兹舰队、阿克西斯以及奥古四大阵营中选择配置。

进化！原创角色的培养

在本作的战役模式中依然可以创建和使用属于自己的原创角色。原创角色的各项能力会随着不断的战斗而得到提升，影响原创角色能力提升的因素有很多。在创建角色之处，如果选择“普通人”类型，那么新人的各项能力会整体相对较高，但成长的速度较为缓慢，在游戏后期无法驾驶搭载有新人类特殊武器的机体；相对的，如果选择“新人类”类型，那么尽管初期的各项能力会比较低，但是在经过战斗的锻炼后，角色作为新人类的潜质就会发挥出来，操控浮游炮也将成为可能。

新游戏中加入了五位雷达引导员，雷达操作员在游戏中的作用是引导玩家更好的投入战斗，并随时汇报战场上的态势。玩家在创建角色之初会有相对应的选项，本作中目前已知加入了五位雷达引导员。



阵营的选择

▲游戏初始，自然是选择所要加入的阵营了。



角色的选择

▼进入角色选择界面后，可以在普通人和新人类之间作出选择，而且依然有性别之分。



雷达引导员的选择

▲接下来就要选择作为搭档的雷达引导员啦！



僚机驾驶员的选择

▼最后的工作是确定僚机的驾驶员，具体的选择方式同第二步相同。

©创通・サンライズ

此前相关报道 第一报 Tot.185 P21



SCE 朴实中尽显霸气

索尼是所有大型参展商中少有的没有设置活动舞台的厂商，整个展区的设计充分突出了实用性，没有过于奢华的装饰，也没有华丽的内部展示屋。由于没有展台活动，赠品也较少，因此索尼展台的人气不算太高，但这也让前来试玩的观众省去了过度拥挤的烦恼。影院区、第一方游戏试玩区、第三方游戏试玩区、PSP游戏试玩区、PSP新周边展示区，一切都条理分明，秩序井然。

PS3影院是这次索尼展台比较失败的一个地方，影院的出入口始终打开着，尽管如此影院内没有冷气，温度始终很高，让人赏片的心情大受影响，播放前面的一些小品级游戏影像时更让人昏昏欲睡。不过索尼的投影器和音响设备仍然是一流的，效果绝对是其他展台无法企及的。


■每次"《GT赛车》系列"的试玩展出都离不开这套豪华设备。




■《瑞奇与叮当：未来毁灭器》的试玩人数不多，但游戏本身的素质还是很高的。



■《白骑士物语》的排队时间一般为一个小时，在TGS会场里算是人气较低的。



■《战鹰》这样的纯美式游戏人气就更低了。

PS3影院的外围是第三方游戏试玩区，上方的大LED屏幕显示着○□△×标志以及游戏名，下方整齐地摆放着一长排的试玩机，体现了PS3游戏阵容的丰富。多数游戏都只有一台试玩机，《鬼泣4》、《真·三国无双5》等大作准备了两台，欧美厂商的试玩游戏都鲜有人问津，只有《使命召唤4》的试玩机前经常有一些欧美的记者排队。这个试玩区是索尼展台内部的一个主要过道，每台试玩机前只能排五六个人，人一多就有可能将过道堵塞，我一直担心到了公众开放日过道会堵得不成样子，结果Showgirl们把秩序维持得很好，观众也很自觉。

第一方游戏试玩区人气最高的当属《GT赛车5：序章版》，当然它所占的面积也是最大的，所有试玩机都使用了专用方向盘和座椅，上方还挂着个液晶屏幕供后面排队的观众观战。另一边的《白骑士物语》试玩区则略显冷清，从试玩区的醒目位置和试玩机的数量就可以看出索尼对该作是用心良苦，但似乎多数试玩者对游戏的反应都不怎么样。



■每天展会结束时，SCE所有的Showgirl就站在这里给大家鞠躬，这才是TGS最壮观的美丽风景！



■SCE的Showgirl非常敬业，一直在不厌其烦地指导玩家试玩。

索尼展台的Showgirl也充分体现了展台整体朴实无华的特色，其他展台的Showgirl们大多装扮得花枝招展，只要有照相机对着他们就立刻摆出各种POSE，而索尼的Showgirl装扮非常朴素，他们的任务基本上都是为观众提供试玩指导，就算有照相机对着他们，他们仍然是一直盯着旁边试玩者的游戏情况。每天散场的时候，索尼展台的所有Showgirl就在展区外围站成一排，轮流向过往的观众鞠躬致谢，时间长达数十分钟，场面蔚为壮观，也颇为令人感动。(By 星夜)



■《小小大星球》的小试玩区相当别致。



■《审判之眼》的现场比赛别开生面。



■这是最能体现SCE展台霸气的试玩区，整排的第三方大作尽收眼底。

东京秋之阵 战斗檄文

励精图治 厚积薄发

“PS3的逆袭”，如果用这句话来形容本次TGS绝对是再贴切不过的了，虽然相比其他厂商动辄40、50款游戏的全面轰炸，SCE区区20款游戏确实显得力道不够，因此“质量”成为了本次TGS上SCE力图传达给所有到访者的主题。PS3游戏给人最突出的印象自然就是画面的高素质表现，展现非洲草原风貌的《非洲》以及带领玩家游历神秘海洋的《AQUA》都为人们带来了前所未有的画面效果，而这两款游戏更是被罩上了神秘的面纱，关于这两个作品的具体情况SCE至今都没有透露半点信息，也难怪有论调认为这其实是为了显示PS3的机能而特别制作的影像。《GT赛车5 序章版》、《瑞奇与叮当：未来毁灭器》以及《白骑士物语》如玩家期望在TGS上都有试玩，而备受关注的《审判之眼 机神的叛乱 SET.1》更是有完成版可供试玩。除了新作游戏，振动手柄的公布也令PS3的关注度再次上升到新的高度，打破常规的游戏方式配合令投入感大增的振动，SCE能够发挥的空间还有很大，就让我们拭目以待吧。



◀日式风格的恐怖气氛在游戏中被发挥的淋漓尽致。

PSP 大众高尔夫 携带版2

原名 みんなのGOLF ポータブル2 | 类型 SPG | 预定2007年12月



在本次TGS上“《大众高尔夫》系列”的新作《大众高尔夫 携带版2》公布了大量情报。系列一直都是提倡玩家能够轻松简单地体验高尔夫这项“贵族运动”，而“携带版”更是将“随时随地”这一点发挥到了极致。在本次公布的新作中，享受与朋友一起通信对战的乐趣成为游戏的新一亮点，大幅强化联机功能让玩家能过通过无线网络享受与身边同好切磋的全新乐趣。利用无线通信机能或者通过官方对战平台，游戏最多支持16人同时对战，而在对战画面中，每名玩家不同的球及打击轨道都会通过相应的颜色显示出来，让参赛者可以直观的了解到自己和对手的情况。

与系列各作相同，本作中“爱着度”系统将继续保留，玩家通过反复磨练一个角色可以获得包括服装在内大量隐藏要素。

除了新系统外，本作还增加了大量要素：可选择角色将一口气增加到20人，球场也比前作再加一倍达到了12个，而游戏中所有道具的数量将达到350件以上，让所有大众FANS过足瘾！



▲简单的操作令游戏适合所有人。

PS3 玩具之家

原名 TOY HOME | 类型 RAC | 预定2007年年内



正如游戏名称所说的，游戏中玩家将操控玩具小汽车在玩具店里进行迷你竞速赛。纯粹的RAC自然是没什么新意了，游戏与其说是竞速，倒不如看成是个“乱斗”：虽然有起点和终点，但并没有规定出所谓的赛道，玩家可以在整个场点上自由选择路线；由于比赛是在房间内举行的，因此各种家具、陈设品甚至是图书、瓶子等都会成为阻碍玩家到达终点的障碍。除了躲避道路上的障碍外，玩家还可以控制赛车通过撞击这些障碍物给其他竞争对手制造各种麻烦——不仅连续撞倒比赛场地的障碍物能够获得分数上的加成，利用高速撞倒体形巨大的物体更能获得高分奖励，为了赢得胜利，加大马力撞向对面的箱子吧！

在本次TGS上，本作有一个特别的意义，那就是在最初公布支持振动手柄的游戏名单中，本作榜上有名。除了支持振动功能外，游戏同样能够通过PS3手柄的六轴进行操作。



PS3 迷你赛车手

原名 PixelJunk RACERS | 类型 RAC | 预定2007年9月20日



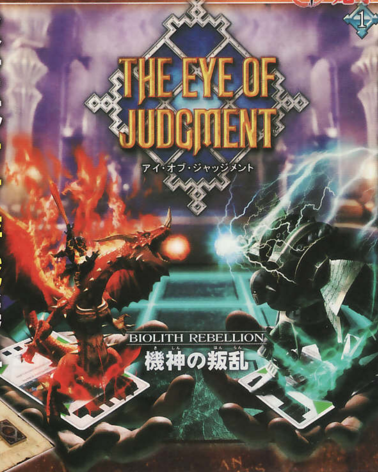
本作最明显的特点就是游戏画面极其具有个性，无论是画面风格还是赛道的设计，都让人马上想到红极一时的四驱车比赛，惟一的不同就是游戏中同场竞速的赛车数量甚至超过了40台！与我们以往所熟知的赛车游戏不同，本作在控制赛车方面可以说是已经简化到了最极端——用十字键控制赛车的左右移动，○键用来加速——是不是够简单了？系统方面更是简单到了新高度：没有离心力，不存在轮胎抓地问题，甚至在高速情况下赛车都能够轻松通过弯道。这样做就是为了能够让更多的玩家从复杂的操作中解放出来，更投入地体验游戏内容所带来的欢乐。

与简单的操作和系统相比，游戏的玩法可谓多种多样。丰富的赛道自不用说，即使是同一个赛道也存在着非常多的游戏模式：比如有的模式中玩家每超过一名对手，自己的速度就会提升，最后的目标就是达到前所未有的高度；另一个模式中玩家的目标是通过碰撞干掉一定数量的对手——可以说本作为我们带来了一个全新感觉的竞速游戏。

▼简单的操作与丰富的玩法是游戏的卖点。



与PLAYSTATION® Eye连携的次世代卡片游戏诞生！



让卡片上的怪物以真实形象再现出来，这对于喜欢玩卡片游戏的玩家而言是他们一直的梦想，现在这个愿望就要实现了！作为在PS3上推出的新概念卡片游戏，《审判之眼》有理由成为卡片游戏的里程碑作品，利用PLAYSTATION Eye将卡片上的怪物在电视屏幕上实体化，简单而又具探索性的战斗，这让游戏更加具有魅力。并且本作还对应网络对战，相信到时全世界的卡片游戏玩家都会沉浸其中无法自拔。

文 邪魔天使　美编 NINA

PLAYSTATION® Eye

与游戏同捆的PS3周边，利用USB与PS3接续后可以读取卡片上的资料并且在电视屏幕上显现出来，PLAYSTATION® Eye可以读取最大120帧的影像，可以很快地识别卡片上的信息。该周边还附带4个频道的麦克风，可以实现对话功能。



审判之眼 机神的叛乱 SET.1	SCE	TAB
PS3 THE EYE OF JUDGMENT BIOLITH REBELLION SET.1		日版
预定 2007年10月25日	1～2人	9980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

卡片种类

游戏中卡片的基本种类有2种。一种是召唤卡，即召唤召唤兽占据地盘的卡片；一种是魔法卡，即利用魔法改变场地或者具有一些特殊效果的卡片。两种卡片组合为牌库，一共30枚。

召唤卡

召唤卡分为火、水、土、木、机以及无6种属性，属性之间存在对立的关系，火与水、土与木分别处于对立关系，当相同属性的卡片摆放在相应属性的格子时HP加2，而放在对立属性的格子上时则HP减2，也就是说如果是HP为2以下的卡片摆在对立属性格子上时该卡片立刻进墓地。



魔法卡

魔法卡顾名思义就是用魔法来影像盘面和召唤兽的卡片，各种魔法根据效果分4个种类。使用魔法卡的时机很重要，在关键时刻会起到起死回生的效果。



A属性

- 火
- 水
- 土
- 木
- 机巧
- 无

B珍稀度

- 普通
- 非普通
- 珍贵
- 超珍贵

C 种族名/所属名/卡片号码
从左到右依次为召唤兽的种族名、所属名、卡片编号
D 能力解说
E 防御方法图标
F 攻击方法图标
G 珍稀度
H 种类/卡片号码
魔法卡的种类有玛娜、普通、元素和大魔道4种。
I 使用效果

(注1)只能摆放在相同属性的格子上，不过当盘面上有4个以上的召唤兽后可以摆放在任意格子上。

2人回合制战斗 基本规则

《审判之眼》的对战是在两人间进行的，采用两名玩家交替行动的回合制战斗，基本方式是在3×3的盘面上争夺地盘。

战斗判定——体力－攻击力

召唤兽之间的战斗规则很简单，攻击方的攻击力减去防守方的体力就是一次攻击的伤害值，防御方的HP为0后则判定死亡，原来所占有的地盘就会空出来。

胜利条件

①回合结束时占据了5块地盘为胜。
②牌库的卡片抽完无法抽卡则为负。
③网战式3次超过限定时间还未行动则为负。







©Sony Computer Entertainment Inc.



MICROSOFT
日本玩家的第二选择

由于已经在TGS前一周举办了展前发布会，微软在本届TGS上没有什么惊喜，《忍者龙剑传2》没有提供试玩是最让人失望的。不过Tecmo把《忍龙2》的专门展示区放在了微软，体现了双方在这款游戏上紧密的合作关系。

《忍龙2》的展示区虽然不大，但设计得相当别致。由于游戏内容非常血腥，因此就算是在媒体开放日，所有进入小黑屋的观众都要先出示身份证件，只有确认年龄18岁以上者才可进入。到了小黑屋后，里面像忍者的秘密集会所，地上铺着草席，所有人必须脱鞋后盘腿坐在草席上，气氛倒是有了，可惜的是演示全程都要忍受臭袜子的味道……演示者为了证明确实是实际操作的DEMO，在开始时就亮出了手柄，当着所有观众的面开始操作。这款游戏的血腥程度实在是令人惊讶，真怀疑最后审核时会被迫删改很多内容。



■《光环3》的排队时间经常在一个小时以上，看来该系列在日本的粉丝也算不少了。



■《美丽的块魂》有不少美丽的MM排队哦！



■《光环3》的日本高手比赛活动聚集了大批观众。

在微软展台的试玩区里的重点游戏是《鬼泣4》、《皇牌空战6》、《光环3》和《真·三国无双5》，其中《皇牌空战6》人气最高，平均排队时间在90分钟以上。老实说微软展区的人气比我预想的高很多，展台中央是一个大舞台，经常有一些舞台活动，虽然这些活动本身都不算精彩，但经常导致舞台前人满为患，差点把过道都给堵住了。不过《鬼泣4》、《真·三国无双5》等大作的试玩区比起PS3版可以说是小巫见大巫，尤其是在媒体开放日里，试玩这两款游戏的X360版几乎不用排队，而PS3版则是排起了长龙。到了公众开放日，经常有很多观众因为无法忍受PS3版太长的排队时间而跑到微软展区体验X360版，不过可以看出很多观众对X360的手柄还是很陌生的。


■如果无法忍受Capcom展台的长队，来这里很快就可以玩到《鬼泣4》哦！


■好精致的士官长模型啊！真想把它搬回家！


■微软为《刺客信条》专门设计了一个主题展区。


■微软PC游戏《飞行模拟X》的超专业控制设备，这才是飞行游戏迷的究极目标！


■微软将会在日本推出多种颜色的X360手柄。


■失踪多时的《机动战士高达：特洛伊行动》终于又出现了！



■《皇牌空战6》的专用控制器，可惜现场不能用这个来试玩。

尽管如此，微软展区的整体布局还是令人满意的，整体的翠绿色调很养眼，重点游戏都放在了外围醒目的地方，大舞台后面主要是在日本关注度较低的欧美作品的试玩机，不过为《刺客信条》准备的单独小试玩区还是很有人气的，不枉美女制作人Jade Raymond亲自前来助阵。这次微软的宣传主题是250多款的强大游戏阵容，大屏幕上播放的所有预告片后几乎都在强调这一点，而充实的试玩游戏阵容也体现了微软在日本取得的进步。不过《失落的奥德赛》没有新试玩实在是可惜。

比起索尼，微软对拍照管制较严，要是对着试玩机拍照，隔着大老远就会被工作人员制止。如果没有事先提出要求的话，就算是拍Showgirl也有可能被制止，我在抓拍《忍龙2》小黑屋外一个MM认真检查身份证的可爱神情时就被她当场发现，并迅速做出谢绝拍照状。

最后不得不说的是微软展区用的设备实在令人不敢恭维，《忍龙2》的小黑屋里投影器质量极差，成色效果差、亮度低，画面中较为黑暗的部分几乎完全看不见。而试玩机所用的液晶屏也明显比索尼展区差得多。（By 星夜）

东京秋之阵 战斗檄文

最后一战
微软强攻日本游戏市场

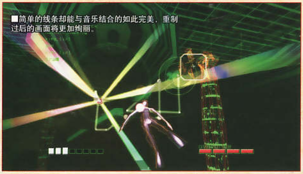
微软这次参展TGS的游戏虽然不多，但是却各个都是精品，而且非常具有针对性。要想打破日本这块盖茨努力了近两年仍然毫无起色的坚冰，不拿出些真正能够吸引日本玩家的东西，是不可能的。《光环3》无疑是微软的杀手锏，在这次展会中对它的宣传也是最不余遗力的，不过这款具有横扫全球游戏市场能力的超级游戏是否真的能够给微软在日本游戏市场带来起色，还真是很难说。因为在日本，RPG才是最受欢迎的，所以在展会中微软派发的宣传手册中，打开第一页我们就能够看到盖有井上雄彦印章的人物设定图——《失落的奥德赛》，这才是微软真正的攻势。坂口博信再次搬出了豪华的制作阵容，这次他们准备的更为充分，4张DVD的超大容量给了那些天才制作人充分发挥的空间，选择在年末商战发售也看出了微软想要凭借此作一举扭转日本市场颓势的决心。出色的网络服务是X360最大的优势之一，通过网络下载的形式也是许多厂商盈利的手段，《偶像大师》在付费下载上制造的骄人成绩更是给其他厂商做出了示范。越来越多的游戏将会出现在Arcade市场中，《斑鸠》、《Rez HD》、《能量宝石》等，玩家们也能够有机会在X360上重温这些经典。


■没有网战，你只能体验到《光环3》一半的魅力。

Rez HD

X360

原名	Rez HD	类型	STG	预定2007年冬开放下载


■简单的线条却能与音乐结合的如此完美，重制过后的画面将更加绚丽。

本作的舞台是以线型框架所构成的电脑空间，玩家在本作中只要击落来袭的战机，就会有特殊效果的"音乐"响起，如果能够连续将敌机击落的话，就能将声音拼接起来成为一段旋律，这种旋律与独特图像所带来的奇妙感觉只有在这款天才创意的游戏中才能体验得到。游戏的节奏感相当出色，视觉效果与音乐的结合相当完美，玩家甚至可以把它当作一款音乐游戏来玩。另外，经过重制的本作还支持5.1声道的声音输出，这对于一款以声光效果为招牌的作品来说，无疑是个好消息。无论你是否玩过DC上面的原作，这都是一款值得去尝试的Arcade游戏。

DC主机上经典的音乐射击游戏终于要在XBLA上复活了。重新制作的本作比起DC上的原作来，画面都经过了全新的绘制，将会更加绚丽清晰。怪才制作人水口哲也说："看到《Rez》以这种方式获得重生，我们很激动。游戏画面将会用高清的手段重现，以前没有机会体验的玩家也更容易接受。我个人认为，《Rez》的内涵将令它的生命力一直延续下去。我希望能把从原作开发经验中学到的东西融入其中，并把它带入一个全新的境界。"

世界街头赛车4

X360

原名	Project Gotham Racing 4	类型	RAC	预定2007年10月2日

全天候下 真实街道的竞速演出

微软X360平台的招牌竞速游戏《世界街头赛车4》(曾译《哥谭赛车计划4》)最早公布于2006年的微软X06会议。上一作全世界范围内大卖450万套的骄人成绩让制作人对它的续作信心十足。在本作中玩家除了将能够有更广泛的车辆选择和更丰富的赛道以外，还增加了新的车内视角，玩家可以清楚的看到每一辆跑车内部的构造，仪表盘的分布几乎与真实的毫无二致。不过最引人注目的，还是本作的天气模拟和赛道环境系统。在本作中画面对天气的刻画让人惊叹，制作小组还专门为此制作了一套天气系统。游戏不再只是单纯地通过天空的明暗来表现天气变化。每一条赛道都会有雾、雨、雪等天气变化，而且在玩家比赛时，天气随时都有可能发生变化，可能前一刻还晴空万里，几秒钟之后玩家就能够看到车体上溅起的水花。在暴雨的环境中雨水滴落在赛车表面顺着闪亮的车体向下流淌，轮胎滑过雨中的路面飞溅起一串串水花都将被逼真再现出来，如果玩家的时速超过200km/h时将视角切换成车内观看的话，甚至可以清晰地看到雨水打在挡风玻璃和雨刷上然后迅速地飞向后方的细致画面。

新赛车、新赛道

本作除了获得了更加全面的车辆授权，收录了更多新赛车外，最大改变就是玩家可以选择驾驶摩托车和其他的赛车同场竞技。系列前几作中制作人主要是表现赛车的速度，而在本作中，新加入的摩托车给开发者带来了不小的挑战，因为摩托的行进轨迹和加速方式和赛车完全不同，想要做出与赛车完全不同的驾驶感受他们就需要准备两套驾驶引擎。游戏时玩家就会发现制作人在这问题上处理的相当完美，摩托车特有的速度感与驾驶感被表现的相当到位。本次的摩托车除了获得Ducati和本田等厂商的真实建模支持之外，制作小组还亲自进行了车手的建模。玩家可以用摩托表演出很多特技动作，在行驶中抬起前轮只是小儿科。如果你觉得自己稳操胜券，甚至还可以在按A键来向身后对手挥手致意(但愿驾驶着跑车的那个家伙脾气较好……)。本次的摩托车种类将占到游戏全部200余辆赛车的大约1／4的数量，兰博基尼LP400、法拉利599等梦幻跑车也会收录到游戏之中。


■夜间飞驰在上海街道中的跑车，你能够认出这是上海的哪条街吗？


■摩托车的速度感甚至不会输给大马力的跑车。

真实的赛道场景是《PGR》的招牌，在本作之中新加入澳门、上海、圣彼得堡、魁北克和米其林的测试赛道等全新的赛道，这些赛道将会得到忠实的还原。身处上海的玩家，一定一眼就能认出这条在家门口的赛道，你甚至会发现就连街边小店的店名都可以看的一清二楚。

X360 宝贝万岁 动物聚会

原名 Viva Pinata: Party Animals　类型 ETC　预定2007年10月30日


■喝汽水比赛是试玩中最爆笑的。在限定时间内最先冲过终点的玩家将获得胜利。

《宝贝万岁》是根据美国同名人气卡通改编而成的游戏，它也是著名开发商Rare公司负责制作的第一款X360游戏，游戏版的《宝贝万岁》提供给玩家的是一个非常轻松的世界，在这个神奇的世界里，居住着一群可爱、生动的被称为宝贝的生物，玩家可以亲自对它们进行日常的管理，然后通过丰富的个性化建设功能，一步步地打造一个梦幻般的理想宝贝乐园。游戏中有百余种丰富的自定义元素，将提供给玩家一个个性十足的空间，玩家可以根据自己的意愿创建一个富有个性的，与众不同的宝贝天堂。

《宝贝万岁 动物聚会》一改前作SLG的类型，而将游戏中的各种宝贝集合在一起举办了一次盛大的“Party”。玩家将控制着其中的一个宝贝去赢得比赛的胜利。作为一款聚会型的游戏，本作为玩家准备了丰富的赛事。每场比赛将会由许多个小游戏所构成，在比赛结束后获得点数最多的玩家就是最终的优胜者。游戏中一共收录了超过40种的小游戏，其中既有竞争激烈的竞速游戏，也不乏像喝汽水打嗝来推动帆船前进的恶搞游戏。每种游戏的操作都十分简单，无论大人还是孩子都能够在几秒钟的时间内上手，每个比赛都会在30分钟到1个小时之间决出胜负，轻松的游戏规则让玩家随时都可以拿起或放下手柄。

游戏最大支持4人对战，玩家可以与亲戚、朋友甚至是LIVE上的好友开展对决，当玩家登录LIVE后在进行游戏时说不定就会收到对方发来的对战邀请。丰富Xbox Live功能还提供包括登陆“宝贝万岁”社群、进行情报、道具等等数据的交换、新内容的下载等服务。


■竞速赛中玩家可以使用各种道具来陷害对手。

X360 音乐爆破 加强版

原名 Every Extend Extra Extreme　类型 STG　预定2007年10月开放下载

这又是一款水口哲也创意爆发的另类作品，本作最早是一名日本大学生松久贯太自制的同人游戏。以“自爆”和“连锁”为主题的射击解谜游戏，掌握要领之后可以通过连锁自爆来引爆大量的敌人，会享受无比的爽快感。


■令人眼花缭乱声光演出效果是本游戏最大的特色。

游戏的最大特点就是令人眼花缭乱的画面特效与音乐的结合，以及不发射子弹的游戏进行方式的射击游戏。本作的基本规则相当简单，画面中呈黄色钻石形状的就是自机，而白色与红色等其他颜色丰富的物体则是敌机。玩家只需要控制自机回避敌人发出的子弹，同时尽可能引诱敌机进行自爆即可，如果爆炸后的敌机将其它敌机炸毁，就会产生连锁，连锁数越高玩家获得的分数也会成倍的增长。将敌机击毁后，就会出现能够增加剩余时间的道具。

游戏中有在限定时间内较量得分的模式，此模式的目的就是在剩余游戏时间结束前获得更高的分数，当游戏结束后，玩家还可以利用Xbox LIVE将自己的分数上传来进行网络排名。游戏中还有让玩家可以发射子弹去攻击从四面八方逼近的敌机，这种和普通射击游戏类似的模式，玩家在此就可以不受任何限制地大开杀戒。此次的加强版中，玩家可以打开X360主机的光驱来读取实际的音乐CD，并将CD中的音乐当作游戏中的背景音乐，如果觉得游戏中的音乐还不够动听得话，完全可以将自己最爱的CD塞进X360的光驱之中。


■想要获得高分数就要掌握连锁的精髓。

X360 炽焰帝国：末日之环

原名 Kingdom Under Fire: Circle of Doom　类型 A·RPG　预定2007年末发售

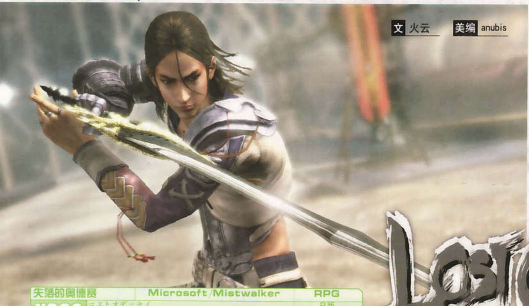
《炽焰帝国：末日之环》是由韩国游戏开发公司BLUESIDE开发微软代理发行的A·RPG游戏，也是系列的最新作。“《炽焰帝国》系列”于2001年在PC平台推出，之后又于2005年在XBOX平台推出了续作《炽焰帝国：十字军东征》并获得好评。所以制作公司再接再厉又在X360平台上推出了这款系列的非正统续作，它是一款外传性质的作品，但是游戏的故事背景与出场的角色却是与上一作的故事有着密切联系的。故事讲述的是魔族和英雄围绕着支配光与暗而展开的争斗。游戏中玩家将扮演英雄，从魔族的统治下拯救世界。



本作一改之前系列作品动作即时战略的游戏类型，而是以动作RPG类型登场。玩家将体验到更加爽快的战斗，游戏中共有6名可操纵角色，其中还包含过去系列中登场过的角色。游戏为每个角色都设计了特殊的职业，战斗类型、武器、防具、道具、50种以上的特技、60种以上能力的组合给玩家的战斗提供了无限种可能。当角色进入梦世界，获得异次元的情报后，就可以习得新的技能。本作玩家将在随机生成的迷宫中展开冒险，地图中的地面、天花板以及怪物的配置都是随机的。在本作中同屏出现的敌人数量甚至可以与“《无双》系列”相比，几乎将画面填满的敌人带给玩家巨大的压迫感，挥动手中的大剑将敌兵一扫而光带来的爽快感与成就感也是巨大的。

游戏分为单机和联机两大模式，通过Xbox Live玩家可以与友人4人协力挑战迷宫。在联机模式中，玩家可以与同伴一同行动，或分头向不同的方向探索迷宫。与同伴汇合后，玩家之间可以进行武器与道具的交换，当然为了保持游戏的平衡性，这些交换是有一定限制的，一些高级装备将不能随意转交给他人。


■同屏敌人数量上可以体现出次世代强大的机能。



文 火云　美编 anubis

《失落的奥德赛》是以坂口博信为制作总指挥、井上雄彦担当人设、重松清编写剧本、植松伸夫作曲，集合了业界一流的创作人员共同打造的一款次世代RPG游戏，也是坂口在X360平台上除《蓝龙》以外最受业界和玩家关注的一款作品，同时也是X360上为数不多的日系RPG游戏之一。游戏与《蓝龙》属于完全不同的两个风格，游戏的世界观更加恢宏大气，主人公凯姆背负的命运也是本作的一大看点。

LOST ODYSSEY ロストオデッセイ

失落的奥德赛	Microsoft/Mistwalker		RPG
X360	ロストオデッセイ		日版
	预定 2007 年 12 月 6 日	1 人	6800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：15 岁以上

游戏概述



《失落的奥德赛》的剧情主要讲述的是主人公凯姆的身世是区别于普通人类之外的少数具有不朽之身的人，到目前为止他已经度过了1000年的岁月了，经历千年洗礼的阅历是常人所不具备的，而他在这一千年的生活也是一个不为人知的秘密。游戏开始时，凯姆发现自己生活的世界中的三大王国将会掀起一阵政治剧变，同时这个世界也正在同时经历工业革命和魔法革命，他将会在这件事情中走上结束自己的宿命的旅程。同《蓝龙》一样，本作为了展现广阔的世界与华丽的游戏画面，将用到4张DVD的大容量，其中收录了大量的CG动画，游戏时间会达到40到50个小时。





让人手心出汗的攻防转换

战斗系统揭秘

战斗系统的特征是?

本作的战斗系统之一就是被称为“壁系统”的战斗方式。它就是参加战斗的成员将被分为前卫与后卫，身为前卫的角色可以当作“壁”来守护站在后卫位置角色的系统。只要壁没有崩坏，那么后卫就不会受到敌人的攻击。所以在战斗中安排擅长物理攻击的角色站在魔法系角色之前抵挡攻击，而魔法系就可以大胆的进行魔法咏唱。战斗画面中会有专门的防御槽来表现“壁”这一数值。

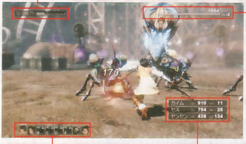
在战斗时还会有一个精准瞄准系统，在游戏的菜单里玩家可以为每名出战的角色装备各种能力指环，游戏中的能力指环的总数大约在150个左右。每种指环都有不同的等级和元素之力。当玩家操纵的角色装备的是火属性的武器，那么就需要为该角色装备相应元素的指环才可以发挥出武器的最大威力。战斗时，玩家可以按右扳机键使用指环之力，此时画面上会出现两个套在一起的圆环，较大的圈会逐渐变小，较小的会变大，当两个圆环重合在一起的时候按键，就可以发出比平常更强的攻击，角色的攻击还有可能追加一些有利的特殊效果。



战斗画面信息解析

谜之槽 1

与画面右上角的类似的计量槽，槽的左边标有“吸引魔力”的字样。当受到敌人的攻击时，这条吸引魔力的计量就会慢慢减少。究竟这个槽表示什么意思，在战斗中又起到什么作用，现在还不得而知，不过可以确定的是这个槽与角色的行动有关。



谜之槽 2

受到攻击时槽上方的数值同样会慢慢减少，而槽右方的等级数也会随之下降。这个槽与自军的防御体系有关，它数值的高低将直接影响到“壁系统”。

敌我双方行动顺序

同大多数RPG一样，战斗中敌我角色的行动顺序将会在游戏画面中直接表示出来。行动力高的角色在战斗中将会获得优先行动的权利。

我方出战角色能力值

我方参战队伍中角色数值将会在这里显示出来。从左至右的信息为角色名、HP、MP、战斗中可要随时注意这里的信息，虽说我们的主人公凯姆是不死之身，但并不代表本作不会GAME OVER。

©2007 MISTWALKER, INC./I.T. PLANNING, INC. All Rights Reserved.
© 2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

文 ACE飞行员 美编 NINA



血流成河 碎尸万段

忍者龙剑传 II	Microsoft/Team Ninja	ACT
X360 Ninja Gaiden II		美版
预定 2008 年	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

没想到几年不见，隼龙居然变得如此狂暴，这要怎样的深仇大恨才会将敌人个个碎尸万段，我们看到了一个用成吨鲜血谱写而成《忍者龙剑传 II》。Team Ninja毫不掩饰的对外表示："暴力是一种真正可以带玩家进入游戏的方法，也可以让一些玩家得到满足，要想让这款游戏成为市场上最棒的动作游戏，就不可避免的要加入这一元素。我们并不是有意要这样做的（让游戏过于暴力）……我们想继续用很酷的方式来表现出暴力。"看来Team Ninja是铁了心的要将"血流成河"的效果注入到《忍者龙剑传 II》中。另外，本作的发行权已经交给Microsoft Game Studios负责，这表明《忍者龙剑传 II》将是一款X360的独占作品。

游戏情报整理

■游戏的故事非常庞大，从东京到纽约直到最后的阴曹地府，号称首次完成游戏的故事模式需要30个小时。

■被斩杀敌人的尸体将不会消失，而且可以进行鞭尸。游戏加入全新的物理引擎，让尸块的掉落更加自然。

■同屏敌人数量将是《黑之章》、《NGS》等前作的两倍以上。

■游戏的节奏更快，动作更流畅。

■初代的Master Ninja Tournament模式在2代中依然存在。游戏还会在LIVE上展开积分排名等活动。

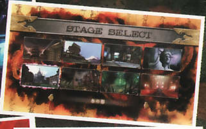
■游戏将引入时下流行的"体力自动恢复"系统，当被称为"生命盾"的体力值破坏后一段时间内可以恢复，而真正的体力值一旦受损将无法恢复。加入这一新系统的目的就是要强调《忍者龙剑传 II》是一款易玩难精的超级ACT游戏。

■游戏将强化水面上的战斗，令人相当期待。



▲许多更凶残的敌人这次都没有曝光。

▼本作拥有众多风格迥异的场景，令人兴奋不已。





▲堪称史上最张狂、最血腥的动作游戏。



一脚踢断敌人的头！



现场演示观后感

本次TGS上，Tecmo展区仅仅展出了一段《忍者龙剑传 II》的概念CG动画。不过不必遗憾，Tecmo这次在X360展区设立了一个日本屋样式的展馆，里面将会有工作人员进行游戏的现场演示。这样做有两个目的，其一，由于游戏过于血腥，所以只允许18岁以上的观众入场观看。其二，充分表明了Tecmo的立场：这次的《忍者龙剑传 II》仅供X360玩家享用。

进入展馆的观众必须脱鞋，席地而坐。演示一开始，Tecmo的工作人员特地高举起手中的X360的手柄，让所有观众都看到他在实际操作游戏，并非播放Movie。这也说明《忍者龙剑传 II》每次对外演示都需要这位工作人员重玩一遍。演示在类似威尼斯的"水之都"展开，画面的惊艳程度并不算高。但那个血确实流淌得很放肆，首先工作人员演示了新武器"大镰刀"。这个武器如同切肉机器一样，隼龙一刀捅进敌人身体后紧接着就是开膛破肚的向外一拉，敌人顿时被劈成两段。太狠了，太狠了……已经被劈成两段的敌人玩家还可以继续劈下去，断肢、砍头、大出血的画面随处可见。如果使用吸魂蓄力攻击，"大镰刀"还能放出大杀伤力的旋风，敌人就像被卷入绞肉机一般。一会儿下来，美丽的"水之都"已经是尸横遍野，到处都是血，到处都是。当隼龙站着不动是，他还会做出收刀甩血的动作。本关的背景音乐很激昂，敌人也是那种不要命的，游戏的难度一如既往的高，一如既往的眼花缭乱。Tecmo的工作人员还在试玩过程中死了一次，好在这个演示设定的是自动复活。游戏采取利用十字键配合小圈标切换武器和忍术的操作方式，这点同《NGS》相同。演示中还出现了隼龙新的近身格斗武器，动作快得让我都有点看不清楚，对敌人蓄力攻击就是类似"龙虎乱舞"那样的一阵暴打。整个试玩长达10来分钟，忍术效果令我非常满意。

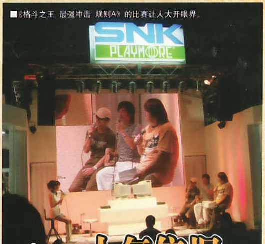
可以看出《忍者龙剑传 II》的完成度已经比较高，这次演示仅仅是管中窥豹，看个热闹，我们只有期待游戏进一步公开。



■这种大块头的敌人几乎占了整个屏幕。

©2007 Microsoft All Right Reserved.





■《格斗之王 最强冲击 规则A》的比赛让人大开眼界。

SNK Playmore 机皇不死 人气依旧

每年TGS展看到SNK Playmore的出展名单，老玩家就只有摇头叹息的份儿。今年的SNK Playmore倒是一开场就给了大家惊喜——在入场时我们就能看到《格斗之王XII》、《格斗之王 最强冲击 规则A 2》、《脸红心跳魔女神判2》这3款新作的招贴。不过直到展会结束我们也没看到这3款新作的任何消息……

《脸红心跳魔女神判》当属今年SNK Playmore的最大发现。这款以"不良意识"为卖点的游戏大赚其钱，虽然销量一般，但是相关周边卖得火红，以至于在展台上也有贩卖专区。除此之外的游戏依然是以2D FTG为主，不过SNK Playmore巧妙地通过各种活动聚集了极高的人气。各种FTG均有现场比赛，并有游戏制作人和著名声优现场解说。官方还请来两位身材劲爆的性感美女扮演不知火舞，引得不少玩家发了疯似的海摄狂拍，那场面着实吓人。（By 纱迦）



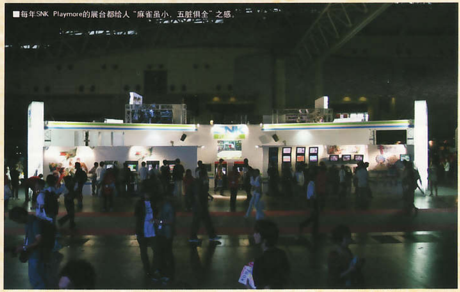
■一到COSPLAY大赛开始时，SNK的展台前就水泄不通了。



■《合金弹头7》表现平平，不过据称游戏的完成度不到20%。



■著名画师兼制作人FALCON也亲自下台来与玩家玩上两把。



■每年SNK Playmore的展台都给人"麻雀虽小，五脏俱全"之感。



■D3 Publisher今年主打的展出游戏《暗黑领域》并没有获得什么好评。



■Jaleco的展台打扮得非常花枝招展，所送的扇子赠品在场内很受欢迎。



■Kddi展出了大量名作的手机版，其中《MGS》最受欢迎。



■有光荣就必然有《三国》。



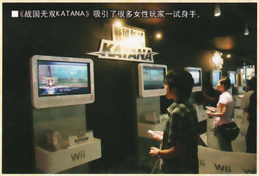
■《真·三国无双5》自然是本次展出的重点。

KOEI 荣光的传承 无双至上主义

本次TGS光荣的展台布局与去年类似，还是采用了上下两层的形式，上层主要是《信长之野望 Online》、《大航海时代Online》等网络游戏为主，而下面则以《真·三国无双5》、《战国无双KATANA》、《金色的琴弦2 安可》等家用游戏为主。毫无疑问，《真·三国无双5》是这次光荣展台的绝对主角，下层在左右两边都摆放了数台游戏的试玩台，等待人数也是非常之多。为了配合Wii的《战国无双KATANA》发售，光荣举行了玩家对抗大赛，比赛内容为游戏中的神速模式，方式是谁能最快达到终点即可获得胜利，最后由来自中国台湾的刘安益获得冠军。声优现场脱口秀节目也是光荣展台每次必不可少的内容，今年请来的是《金色的琴弦2 安可》中的伊藤健太郎等知名声优。声优的来访又把光荣展台吞没了，以至于好多试玩《真·三国无双5》的玩家被挤到了展台外面。（By 邪魔天使）



■光荣的活动从来都是声优、比赛和歌手的三拍子。



■《战国无双KATANA》吸引了很多女性玩家一试身手。


■试玩X360版的比PS3版的少多了……





■LEVEL-5的试玩版免费派送每天都挤满了人。



■TAKARA TOMY的活动很丰富，不过能吸引人的就……







TECMO

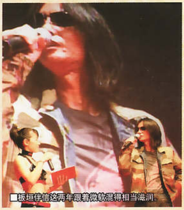
美女聚集眼球 游戏随后唱戏

伴随这一段纸醉金迷的爵士乐，Temco的TGS展台活动随即拉开了序幕。舞台烟雾顿起，只见一群身着黑红皮革Bra的Showgirl（身材一般，就是瘦）奔上舞台，手握黑色礼帽，十几人迅速舞动起来，其舞姿水准就和普通迪吧差不多。这一舞不要紧，附近的观众犹如朝圣的苍蝇一般朝这里聚集，随后散光灯刹、刹、刹、刹、刹……展台气氛立刻被推向了一个高潮。Showgirl身后的大屏幕上滚动播放Ｔｅｃｍｏ这次参展的全部游戏。Temco就是这样，先用美女将观众吸引过来，然后再和大家谈游戏，这个方法对90％的与会人员都有杀伤力，俗是俗点，但效果很不错。


■TECMO舞台吸引眼球的方式除了美女还是美女。


■为《忍龙》代言的Leah Dizon算是场内不多的俊俏脸庞之一


■TECMO展台的“肉弹”攻势，费掉了记者们不少胶卷。


■板垣伴信这两年跟着微软混得相当滋润。

值得注意的是，这次Temco展台另外一个重要部分就是旗下的PC网游公司Lievo。该公司是Temco向PC网游市场进军的强力部队，拥有自己的行销平台。比如之前与盛大合作的《ＤＯＡ Online》就是通过Lievo的网游平台进行运营。Lievo秉承了Temco的衣钵，同样是以养眼美女来吸引观众，而且气势更磅礴，波涛更汹涌。

Lievo在本次展会上举办了一场泳装美女选Show活动，10位参赛者全部以白色比基尼登场，并且会在短小的T台上猫步一番，大屏幕上还会显示她们详细的三围和个人基本资料。当10位选手全部登场后，在台下看到的就是白花花一片，这场面算是本次TGS一最。（By ACE飞行员）





■《国王故事》里的小公主真是超可爱的。

MMV 紧缩银根 精打细算



■这个出没于MMV展台附近的东西颇为可爱，不过我实在想不起来它是何方神圣……



■这位女COSPLAYER与《英雄不再》角色的相似度达到了九成。

MMV是近年崛起的一家大厂，它通过各种商业手段掌握了大量ACG版权。不过MMV在本次TGS展上可谓吝啬无比，整个展台除了一顶《国王故事》的王冠和一些宣传资料，其他的礼物基本上就没有免费赠送的。尽管拿不到什么好东西，但依然有大量玩家冲着《零之使魔》、《振臂高挥》等人气动画而赶来试玩相关游戏。吝啬的MMV规定每个游戏只能玩5分钟，像《魔法工厂2》光是开场故事就要看3分钟，基本上就玩不到什么内容，令不少玩家抱怨不已。

MMV最重头的出展游戏就是Wii的《英雄不再》，其类似于《杀手7》的另类风格吸引了各国玩家。另一款重头《国王故事》仅以影像形式出展，不过MMV请来一位可爱女生扮成游戏中的公主，成功地谋杀了大量胶卷。活动方面，MMV同样有声优活动，但缺乏重量级角色，反响一般。（By 纱迦）



■火影忍者的人气之高，场内FANS的狂热简直不可想象。



■很多手机游戏素质相当不俗，例如这款《RR》的画面与PSP版都有的一拼。



■Takara Tomy的展台以竞技类节目为主。



■《加勒比海盗》在日本也相当受欢迎，新的DVD也即将在日本发行。



■游戏博物馆展出了近年来获奖的年度最佳电视游戏，而且都可以试玩。



■Hunson的炸弹人在场内很是惹眼。

文 纱迦 美编 NINA

继二代之后最为惊人的进化！十大全新系统逐条详尽分析！





真·三国无双5	Koei	ACT
多机种 真·三国无双5		日版
预定2007年11月	1～2人	7200日元
多机种对应PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

壹 操作表震撼公开

请各位仔细观看下面这个表格，本作不仅仅键位发生了改变，就连一些耳熟能详的技巧也换了名字！离游戏发售还有不到两个月时间，想玩的人现在就要记住它！

左摇杆	移动
右摇杆	视点操作
R3	视点复位
十字键↓	呼唤坐骑
L1+左摇杆	防御状态中移动
□	连攻击
△	强攻击
×	跳跃/上下马/爬梯子
○	无双乱舞
L1+□	杀阵攻击
L1+△	杀阵强攻击
L1	防御
L2	特殊技
R1	回避
R2	切换地图
SELECT	表示姓名和体力
START	战场情报画面

※操作表键位为PS3手柄。



贰 三大新增行动

回避、爬梯子和游泳是本作新增的三大行动。按R1键发动的回避和《战国无双》一样，是完全无敌的动作。爬梯子则是攻城拔寨的有效手段，像虎牢关这样的天堑现在也可以青云直上了。游泳的加入则使玩家的行动更加灵活自如，战场上长途奔袭也更加方便了。不过这3个动作进行中都不能进行攻击。

叁 连攻击



本作的□键改名为连攻击，是因为只要玩家一直按□键，就可以不断攻击下去。但刚开始玩家按□攻击发动连攻击时，大约4～6击后就会回到起始动作，在切换过程中的硬直很大，而且缺少强力攻击，因此连按的意义不大。当连舞等级提升后，不断按□攻击而产生的变化就会大大增加，到最后的∞级时其变化之多远超你的想象，而且可以反复循环使用。

肆 连舞系统

连舞系统会影响玩家攻击方式的种类和数量。这次的游戏在画面左下方增加了连舞计的设定，连舞计上的数字表明目前玩家的连舞等级。从试玩版的情况来看，连舞计的等级从小到大依然为1、2、3、∞。连舞计等级越高，玩家使用的□、△相关的技巧也会越来越丰富，可见连舞等级是极为有用的技巧。

而提升连舞等级的方法就是打出高连击数。连击数越高，连舞计就越容易提升，蓄满连舞计就可以令连舞等级提升1级。连击数的维持时间不算短，但玩家如果被击倒或击飞，连击数就会消失。而连舞计也会随着时间而缓缓衰减，因此玩家要时刻注意多打高连击，不过战场中也会出现暂时提升连舞等级的道具。





©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.



伍 新增攻击方式

除去上面所说的各种攻击方式，游戏还增加了很多全新的攻击方式。下面仅就全人物共通的招式进行介绍。

冲刺攻击：移动一定距离后使出的技巧。本作中达到可以使出冲刺攻击的距离时，角色身上会出现一道光，此时按□或△就能使出冲刺攻击，□和△对应的是完全不同的技巧。

蓄力攻击：以往将△发动的攻击称为蓄力攻击，是取其英文名CHARGE之意。而本作中实实在在地加入了蓄力攻击，方法是按住□或△不放再松开。孙尚香的△蓄力攻击为前方大范围射箭，极为强悍。

拼刀：本作中敌我双方进入拼刀画面后，会出现"《战国无双》系列"的力度槽。如果能取得完全胜利，就可以发动华丽无比的杀阵攻击。赵云的杀阵攻击便是片头的横扫千军，纱迦第一次看到的时候完全呆了，大家可得做好心理准备啊！



陆 强攻击

以往的"《真・三国无双》系列"强调的是以△来取消□的动作，本作中虽然还是可以这样做，但是△发动的强攻击无论在哪一段连攻击后使用，其动作都是完全一样的！不过强攻击的变化以及强势都要超过以往的△攻击，以赵云为例，在连舞等级为∞时连按△键将依次使出劈、挑、空中猛砸、全方位斗气攻击的动作，帅气度和实用度满点。

柒 特殊技

在体力槽上方貌似觉醒印的标记，代表该角色目前可以发动特殊技。游戏中每名角色都至少有一种特殊技，在战场上取得特殊技的道具后就可以使用。发动特殊技的方法是按L2键，特殊技的效果是因人而异的，均很好地表现出了各角色的特性。

赵云	发动后可以高速移动，之后按□键可以边冲边砍。
孙尚香	天空中出现箭雨支援，靠近的敌人无不被射得人仰马翻。
陆逊	在自己的周围产生火焰，给敌人巨大的伤害。





捌 杀阵

按住L1键发动的杀阵攻击和杀阵强攻击是本作新增的动作。这两种攻击方式无论在哪一段连攻击后使用，其动作都是完全一样的。所谓的"杀阵"，就是特写画面，大家可以想象这两种攻击的华丽程度。部分角色的杀阵强攻击简直就是一个小无双技，当然这两个动作在发动中都不是无敌的。从试玩的情况来看，杀阵攻击似乎会随着各种战况来变化，以赵云为例，其杀阵攻击就有下段攻击、投技等多种变化，看来值得研究的东西不少。

玖 崭新的成长系统

本作依然有武勋和等级的设定，但人物能力提升主要是通过学技能获得的，而技能的学习路线和《最终幻想Ⅹ》的晶球盘有异曲同工之妙。即技能全部在一张地图上，玩家要消费点数逐步前进，来到技能点后就可以学会。能够学会的技能除了提升各项数值的上限外，还有各种独有技巧。每个角色的技能表都不一样，技能表上还有一些独立的位置，看来是要满足特殊条件才能学会。在技能表上我们看到了大量以往未曾出现过的全新技能，着实让人心痒难耐。



拾 视角凸现次世代威力

"《战国无双》系列"开创了用右摇杆转换视角的先例，但游戏中视角可以调整的范围很小，而且松开右摇杆后就会恢复，所以意义并不大。而在本作中用右摇杆可以自由转换视角，而调整后的视角可以一直保留，玩家甚至可以调成俯视点进行战斗，这样打起来是不是很像GBA版呢？而放低视角后就可以看到更远的战场，我们的视野要比过去更大更远，真不愧是次世代无双啊！



不玩不知道，一玩吓一跳。本作中的新要素其实还有很多很多，比如军马有等级设定、战场上可以取得军马、武器有等级和特性设定等等，这些看来只能等到游戏发售后才能明白了。而新角色、新战场的变化更是让我们期待不已，从目前来看几乎所有的角色样子都有变化，真想早日看到那些人气角色的样子啊！从目前来看本作绝对无愧于次世代《无双》之名，通过这次TGS展后我们的期待度已经爆涨至200%！





文 火云 美编 anubis

イナズマイレブン



闪电十一人	Level-5	RPG
NDS イナズマイレブン		日版
预定 2007 年冬	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

LEVEL-5近些日子来似乎有些“不务正业”，如果说当时公布大受好评的《莱顿教授》时就已经让你大跌眼镜，那么《闪电十一人》(曾译《雷电十一人》)这款新概念足球RPG游戏的强势登场是不是更出乎你的意料了呢？这款以足球为题材的RPG作品的舞台被设定为高中生的足球团体，玩家将扮演即将解散的足球队的队长，率领自己的队友挑战各个院校的球队来挽救自己球队的命运。游戏的玩法有些类似于《足球小将》，不过全程触控笔的操作，更能让玩家感受到掌控赛场的感觉。

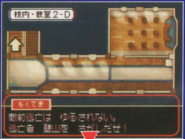
剧情模式中组建最强球队！

既然是一款RPG，那么游戏中必定不是只有足球比赛，想要组建一直能够战胜任何对手的队伍，就必须找到合适的球员。在剧情模式(ストーリーモード)中，玩家能够在学校以及城市中的街道中自由移动，在这期间会发生各种各样的事件，通过触发事件则可以将隐藏在“民间”的高手招至麾下，如果运气够好的话说不定还能找到拥有强力必杀技的天才球员。当球员加入球队后，玩家就可以结合他们的能力对这些球员自由搭配，以此创造出属于自己的最强球队。



▶ 即将遭遇解散命运的弱小球队——雷门中学足球队即将参加比赛了，他们的对手将是曾经在全国大赛中取得优胜的名校帝国学院，但是这样强大的队伍为什么要与雷门这样的鱼腩交手呢？





确认目的地

在自由行动中，玩家的目的地有时会显示在屏幕中的信息栏中，这个就是可以触发事件的提示了。如果玩家按照提示去指定的地点就能够触发新的剧情。所以，在游戏中玩家完全不必担心自己下一步要去哪里，这样就不会有被剧情卡到的情况发生了。

具有独特魅力的登场角色们

在游戏中将有众多的个性角色登场亮相，除了雷门中学的球员外，对手阵容中也会拥有一些天才级别的球员，他们将会成为圆堂守征程上的最大竞争对手。担任队长的圆堂守以及队中的王牌球员豪炎寺修也是每一场比赛都会出场的关键球员。



被誉为少年足球界的天才前锋。但是因为某个原因决定远离球场，被圆堂守对足球的执着所感动，在他的劝说下决定加入雷门球队重返球场。

豪炎寺 修也

球队中的王牌攻击手



热血的足球队队长

圆堂 守

雷门中学的足球队队长，对心爱的足球具有极高的热情，他决心重建即将解散的球队。守的位置是守门员，镇守着球队的最后一道防线，他稳定的发挥将成为球队的精神支柱。



鬼道 有人

帝国学院的天才指挥官

曾经带领帝国学院取得了全国大赛的冠军的天才中场球员。身为球队的核心，他一手主导赛场上球队的攻防转换，他在场上的指挥，犹如电脑般的精准。

队中的其他重要成员



疾风后卫

风丸一太郎



野球木

年少的领队



雷门之壁

壁山塀吾郎

©LEVEL-5 INC.

华丽的必杀技演出

神之手 ゴッドハンド



门将出身的圆堂拥有的必杀技之一，发动后球门前会出现一只巨大的手将对方的射门轻松化解。当然，这招也不是任何射门都能接住的。

铁壁 ザ・ウォール



只有壁山那像小山一样的庞大身躯才可以使用出的必杀技，防守专家会利用他强壮的身体阻挡对方的进攻将球抢断下来。居然还能够用身躯将对手的射门硬生生的挡下。

火焰龙卷射门 ファイアトルネード



我方主力前锋的拿手必杀射门，如同龙卷风一般缠绕着火焰的强烈射门，看样子可以轻易将球门射穿。

分身假动作 分身フェイント



以快速突破见长的风丸的成名绝学，利用高速晃动身体让自己产生分身，趁着对手迷惑的那一瞬间带球突破对方的防线。

全程触控笔操作

本作的比赛将采用全程触控笔操作，游戏中无论是盘带、传球还是射门，都需要玩家通过手中的触控笔来完成。在本次的报道中为大家介绍每种操作的方法。由于赛场上的状况瞬息万变，玩家每一次操作都会带来不同的效果，所以即使对足球游戏并不熟悉，或不擅长动作游戏的玩家也可以轻松在本作中获得乐趣。

盘带 画出想要带球的路线

玩家控制带球的时，只需要使用触控笔在想要前进的方向画出一个箭头就可以了。当然，非持球队员的移动方法也是如此，玩家可以对场上的任何一个我方队员发出指令，控制他的行动。防守时面对对方持球队员，由守转攻时，带球突破时，切入对方防线空挡时等操作，都只需要一根触控笔就可以轻松完成。



▲在屏幕上画出球员行进的方向后，画面中就会出现一个绿色的箭头。

射门 真正的指哪打哪

玩家只需要用触控笔点击对手的球门即可，这样控球队员就会做出射门的动作。至于要选择向球门的哪个位置射门就要看玩家点击的位置了，所以射门时应该尽量选择门将控制不到的范围。将球传出后，在接球队员还为触球之前就点击对方的球门，就可以做出不停球直接射门的动作。



传球 选择传球的队友

想要把皮球传给我方其他球员的时候，只需用触控笔对准想要传球的球员，点击该名球员即可。当然，玩家可以将球传到没有人的地方。熟练后，玩家可以像真实足球游戏一样做出直塞身后球，二过一等精彩的配合。



▶ 带球沿边路突破到底线附近，将球传向埋伏在禁区内的队友，接下来的事情就要看队友的了。

接触后开始指令战斗

同《足球小将》类似，进攻时当球员盘带途中接触到对方球员或防守时与对方带球球员接触时，就会进入“指令战斗”（コマンドバトル）。在指令战斗中屏幕的下方会出现两条指令供玩家选择，根据场上的情况不同，出现的选项也会有所区别，根据玩家的选择，发动技能后还会出现动画演出哦。





场下运筹帷幄

◀进入指令战斗后，上屏幕中会显示出我方与对方的能力对比，这些能力将影响到选择指令后的结果。数字越高就越容易成功。

莱顿教授与恶魔之箱	Level-5	AVG
NDS レイトン教授と悪魔の箱		日版
预定 2007 年 11 月 29 日	1人	4800 日元
对应周边未定		对应玩家年龄未定

LEVEL–5的话题作品《莱顿教授》如今又要推出它的第2部作品了，上一作曾经凭着有趣的谜题与曲折的剧情大受好评，在本作中依旧会延续前作温馨的画面风格，四处都隐藏着谜题的线路，并将这些精彩的谜题揉合到精彩的剧情中。本次的故事将从伦敦开始，莱顿与卢克在冒险中会途径欧洲的数个城镇，即使是在所搭乘的长途列车中，也会发生各种离奇的案件，你的思想将一刻都得不到放松。



文 火云
美编 anubis

レイトン教授と悪魔の箱™

特快列车上的惊悚事件

前作的故事是以一个隐藏着巨大谜团的城镇为舞台而发展的，在本作中制作人彻底颠覆了这一套路。莱顿教授与卢克必须亲自前往数个城镇来寻求事件的真相，而故事的中心也转移到了一辆空间狭窄的特快列车之上。下面我们就为大家带来故事开端的部分吧。







登上列车开始你的谜题之旅吧！

遭遇不幸的莱顿恩师



Dear Layton

——我终于获得了追寻已久的"恶魔之箱"。我原本打算在调查结束之后再打开这个盒子，可是现在却已经经受不住这个恶魔一般的盒子所散发出的诱惑，随时都有可能忍不住将它打开。如果我发生了什么不测的话，这件事情的后续调查就交给你了。

安德鲁·施诺德博士

アンドルー・シュレーダー博士

这位老绅士不仅是莱顿教授的益友，更是曾经教导他考古学的恩师。虽然从穿着上来看颇有些学者的风雅，但是一见到与谜题有关的任何东西，救回马上失去理智，这种性格也多多少少影响到了莱顿教授。在给莱顿的信中写到了他已经找到了传说中的宝藏——"恶魔之箱"。

主人公当然还是这对老搭档

伴随着玩家一路解开谜题的，当然依旧是莱顿教授与卢克这对"师徒"了，而他们的配音则依然是目前当红的两位演员大泉洋与堀北真希。这次我们将能够看到两人平时在伦敦生活的状况哦。



少年卢克

ルーク少年（CV：堀北真希）

以莱顿教授弟子的身分(自称)与莱顿教授一同旅行，向各种谜题发起挑战的少年，具有灵活的头脑以及极其敏锐的观察力。除此之外，还拥有能与动物交谈的特技。在旅途中经常能够帮助莱顿教授解开一些棘手的谜题。



莱顿教授

レイント教授（CV：大泉洋）

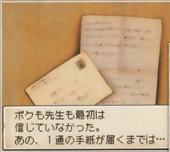
头上那顶高高的大礼帽就是这位考古学家的标志。由于考古学家的身分，莱顿教授平时会接触到许多神秘的奇异事件，所以他除了平时的正职之外，同时也以寻求全世界内奇异现象的答案而闻名于大众。



©LEVEL-5 Inc.

故事的开端 一封恩师的来信

本作的故事从莱顿拆开一封送到他房间的来信开始。这封信是莱顿的朋友，同时也是他所尊敬的老师安德鲁·施诺德博士所寄出的。这封信中所记载的内容大意是博士发现了一个被称为“恶魔之箱”(悪魔の箱)的神秘宝藏，除此之外还有他可能遭遇不幸的信息……看完信之后，担心恩师安危的莱顿教授便立刻决定动身前往博士的住所一探究竟。由于前作的开端是从莱顿外出旅行开始，所以玩家没有机会见识到这位教授的房间，本次也是他的房间第一次在玩家们的面前出现。莱顿教授与恶魔之箱的故事就从这间房间开始展开。



▶ 恩师安德鲁·施诺德博士的来信中到底记载着怎样的秘密呢？

◀ 谣传获得恶魔之箱的人会遭遇到不幸，来看安德鲁博士身上会发生一些不好的事情。



初次公开的莱顿教授的房间

故事开始时莱顿教授所在的房间，是在本作才出现的场景。我们可以看到房间中的装饰与布局与平时穿着体面的莱顿完全不同，不过倒是与学者的身分很贴切，屋内的东西放置的有些散乱，各处都散满了书籍与卷轴。除此之外我们还可以在墙壁上看到许多考古用的古老物品。与其说这里是一件用来接待客人的私人房间，倒不如把它称为莱顿教授的研究室更为合适。或许在这个房间内调查一番，也能获得不少对谜题有帮助的提示。



莱顿的皮箱也有所变化



三个“？”代表了什么呢？

我们可以看到莱顿的皮箱(レイトンのかばん)中新增加了三个用问号所表示的选项，这些选项会随着剧情的发展而一一解除。从外形看起来，这些选项的剪影与前作中的图案完全不同，它们会是新增加的系统吗？让我们拭目以待。

●调查笔记 ちょうさメモ

记录莱顿等人调查时的笔记，过去发生过的具有价值的情报在此可以轻松地查阅到。

●深入谜题 ふかまるナゾ

随着莱顿与卢克的调查，将会发生各种事件，而这些事件中的关键词都会被记录下来，在调查中遇到瓶颈时，不妨在这里温习下过去的事件，说不定能够整理出新的头绪。

●谜题辞典 ナゾじてん

玩家在游戏中遇到的谜题都会记录在这个选项之中，只要点击其中一个谜题，就可以立刻再次开始此谜题的挑战。

●储存进度 セーブ

储存游戏进度。在游戏时可别光顾着发展剧情与研究谜题，不要忘了常保存进度，否则错过某些东西或电池没电后悔也来不及了。

新的谜题、新的要素

各式各样的谜题无疑将成为游戏中的重点，喜欢解谜的玩家有福了，本作收录的谜题将远超前作。抱怨前作100多个谜题还不能满足自己天才般大脑的玩家，就来看看下面的谜题吧。

谜题① 博士的房间在哪里？



从上屏幕中博士所遗留下来的信件中的内文中找到提示的线索，然后在下屏中这张照有街景的相片上找出博士的房间的谜题。从照片上的方位以及信上的提到朝日等信息，结果就是……

谜题② 不可能的设计



下屏幕的图中有许多种玻璃杯叠在一起的图形，这是设计的展示品的草图，不过这些年轻的酒保们所设计的构想里，确有一种是绝对不可能做到的，那么你能猜出是哪一种设计吗？

谜题③ 气球的颜色



根据老师的提示，猜出拿到红色气球的小孩子的正确人数。乍一看这是一个非常简单的谜题，实则不然，想要找出真正的谜底可并不是一件简单的事情，这也正是这个谜题的精妙之处。

NO MORE HEROES

文 玛娜 美编 NINA



微不足道杀手的迟来青春故事即将展开

本作可能是至今为止在Wii这个平台上推出的风格最独特的游戏了，由曾经制作了《杀手7》的须田刚一担纲的剧本和设定充满了其独特的理念和氛围。当然，最让人感到奇怪的是，须田将本作的类型定义为“赞颂青春之歌”，而游戏的名字“英雄不再”也显然另有涵意，让人无法不产生各种遐想。莫非本作是又一款向类型片致敬的青春游戏？或者，是一款类似《超人特工队》那样打着反英雄旗号的传统英雄故事？

不管怎么说，须田刚一先生亲手编撰的怪异青春故事，将要在Wii上登场了！所有缅怀青春的人或是正在青春中无尽幻想的人请注意，也许英雄不再，但是青春仍在。

英雄不再	MMV	ACT
Wii No More Heroes		日版
预定 2007 年冬	1人	售价未定
对应周边未定		

特拉维斯·塔奇道



非典型性宅男

酷爱日本动画《纯白色恋人 神奇果冻少女》的杀手，在UAA排名战中位居第11位。他同时也是科幻电影及格斗技的疯狂爱好者，通过网络拍卖买到了《星球大战》中的光剑。

用手中的光剑砍杀对手！

攻击的基础就是利用遥控器手柄A键进行攻击，对敌人造成损伤，并让对手陷入只要一击就会被打倒的状态，此时画面上会显示出记号，这时只要挥动遥控器手柄进行斩切攻击，就能使出致命一击。



▲锁定想攻击的敌人连按A键，接下来便可以施展上、下两种模式的一般攻击。给予敌人致命一击！演出画面似乎有点刺激得过了头了……需要注意的是画面下方出现的老虎机。



原爆摔

◀身为格斗技爱好者的特拉维斯，由于狂热度实在太高，还会亲手施展出职业摔角招式，利用Wii手柄摔投敌人可是相当畅快的，而且摔角动作并不只这一个哦。



▶光剑是依靠电力驱动的，充电时需要竖起遥控器手柄上下剧烈晃动。



自动防御

▲当然，斩切攻击并非使用光剑的惟一方法，本作有各种各样活用光剑的动作，只要用Z键锁定敌人，与此同时就会启动自动防御。

须田刚一访谈



应该算作是赞颂青春之歌

——请问游戏名称有什么涵意呢？

须田刚一（以下简称须田）：对特拉维斯来说，他所要打倒的对象都是自己崇拜的杀手。换句话说，这也意味着“已经不需要过气的英雄了”，再者就是已经不需要只有表面帅气的英雄，蕴含了期盼新一代英雄出现的想法。

——这款游戏的灵感是从何而来的呢？

须田：主角是一位深爱着科幻电影巨作和日本动画的御宅族，而且还是会自己来亲手制作光剑的类型。当这样的角色印象建立起来的瞬间，企划的点子便浮现出来，再把主角像电影一样一一击倒杀手的要素重叠上去，整个企划便完成了。这个要按照顺序击倒排行榜上的对手的故事，如果真要说的话，应该算是赞颂青春之歌吧。

——赞颂青春之歌！听起来的感觉真不错呢(笑)。那么青春舞台“圣诞已死城”又是一座什么样的城镇呢？

须田：这是座位于西海岸的小乡镇，主人公就寄宿在这里一家老旧汽车旅馆的小房间里，他会以该处为据点，在街道上自由地来回移动。街道上每个角落都安排了任务，特拉维斯要通过这些任务来赚钱，并借此登录排名战(ランカー战)。

Wii遥控器与职业摔角

——Wii遥控器在操作上有什么困难吗？

须田：想要将以往设置在按钮的动作重新分配到Wii手柄上的难度简直超乎我的想像。我强烈地感觉到，这就好

©Marvelous Interactive Inc.

甜美又危险的杀手现身！全身都是武器的女子！

Pre Story

居住在西海岸小镇“圣诞已死城”汽车旅馆的无名杀手特拉维斯·塔奇道接到了一个要收拾某位流浪者的委托，在经过一番死斗后，特拉维斯终于成功解决了流浪者。这时候，在他的面前突然出现了一位神秘的美女希薇亚·克莉丝汀，她擅自将特拉维斯认定为美国暗杀者协会（简称UAA）的第11名杀手。为了登上排行榜顶端，特拉维斯的战斗生活就此展开。





荷莉的左脚是……

只要仔细观察荷莉的左脚，就会发现那是由特殊装甲所构成的，这是因为荷莉原本是外籍部队出身，这个义肢上装载着飞弹。须田承认这个设定是受到了昆汀·塔伦蒂诺和罗伯特·洛治基斯最新电影《刑房》(Grind House)的影响，不过和《刑房》中在一条腿里装上机关枪的设定比，飞弹似乎更有震撼力一些呢。



荷莉·萨马斯

UAA排名战第6位

继承了北欧血统，年龄不详的美国籍女性，以模特为业，总是流露出忧郁的表情，曾当过佣兵的她全身上下都装满了威力强大的武器。



▲荷莉悄悄拿在手中的武器居然是手榴弹，真是充满了甜美与危险气息的对手。



◀声称自己是文学少女并拥有天使般面孔的少女，却是使用飞弹作为义肢的杀手……



▶与荷莉对决的战场是海边的军事演习场，对于原本是佣兵的她而言，这里可说是相当适合的主场。



▲荷莉毫不犹豫地将手榴弹丢入了特拉维斯掉落的陷阱，就像是搞笑片一样，特拉维斯被炸飞出去了！



希薇亚·克莉丝汀

神秘女探员

美国暗杀者协会排名战的主办者之一，关于她的背景及其他信息还未公布，是一个浑身被谜团所包裹的美女。



雷龙

黑道老师

传授特拉维斯剑术与体术的师傅，以前曾经是一名职业摔跤手并混迹于日本黑道。



忍乃武

UAA排名战第8位

美国暗杀者协会排名第8位，是一个以武士刀为武器的女子高中生，她似乎对特拉维斯抱着恨意。



奈绪美

超毒舌武器工匠

开发出特拉维斯专用光剑“椿”系列的博士，是个年龄不详的天才美女，虽然很厉害，但是个性粗暴且说话蛮横。

像要自己亲手把这20多年以来的游戏文化所孕育出来的规则先舍弃掉一般。任天堂公司就像在说“并不是所有动作都可以用按钮来解决就可以了”，可能是因为这样的关系，所以Wii手柄的按钮才会这么少，导致游戏的质感也变得不一样了。

——所以才做了职业摔角招式吗？

须田：反过来说，职业摔角游戏却能够非常巧妙地融入Wii的体系之中。像是原爆摔那种举起后用力砸下的感觉就非常棒，我觉得这就足以充分发挥出Wii的特点。

《杀手7》的反方向

——这是继《杀手7》后的全新作品，请问您是不是充满干劲呢？

须田：尽管制作《杀手7》的时候还有东西没有完成，不过已经是做的相当彻底了，因此本作无论在故事还是游戏性方面都企图要朝着反方向进行。本作并非《杀手7》的延伸，而是与其相反。

——请问这些反方向会反映在游戏的哪方面？

须田：《杀手7》的剧本相当复杂，所以我们这次的设计就非常容易理解，而且完成的作品充满傻劲，或许是因为游戏以特拉维斯这样的男人味主角，所以才会让我在无意识中有这样的想法吧。《杀手7》的主角拥有多重人格，但是特拉维斯正好相反，以他的性格延伸来撰写剧本，也就自然会出现十分简单明快的剧情。如果把他放在《杀手7》的集团中，大概整个团体都会崩溃吧，甚至还会说：“咦？你这家伙是同伴吗！”（笑）。

制作人员

须田刚一 监督、剧本
代表作 《花和太阳和雨》、《杀手7》等

コザキユースケ(KOZAKI YUSUKE) 角色设定
代表作 动画《速写者》(Speed Grapher)、漫画《乌丸响子事件本》等

コヤマシゲト(KOYAMA SHIGETO) 机械设定
代表作 动画《交响诗篇EUREKA》、动画《天元突破 红莲之眼》等

Okama 客串设计
代表作 动画《创圣之大天使》、动画《飞越巅峰2》

全面进化的续作意外登场



虽然去年8月31日发售的《瓦尔哈拉骑士》由于战斗系统等方面的缺失并没有获得理想的销量，但是新颖的战斗方式、多任务与自创角色这些源自网络游戏的元素还是让游戏的内容相当充实，而不久前官方也确认了本作的续篇将在明年春季再次与玩家见面，究竟这款收集要素丰富的游戏又将带给我们怎样的游戏体验，相信通过以下的报道会让你有更加深刻的认识。

文 晴天 美编 NINA

瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
PSP ヴァルハラナイツ2		日版
预定2008年春季	1～2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

颠覆以往的故事背景

本作的剧本将由曾经参与过《最终幻想XII》以及"《圣剑传说》系列"剧本编写工作的生田美话负责，相信这对于剧情派的玩家无疑又是一个振奋人心的消息。这次剧情的主要矛盾集中在了被众神抛弃的人类与执行审判的女神之间，1000年前不知名的魔女用尽自己的力量将女神击退并为人类社会创造了暂时的和平，而1000年后不愿坐以待毙的人类开始募集冒险者寻找女神的下落，并希望趁其还没有完全恢复前将她彻底消灭，其中便有在孤儿院中独自长大的主人公。

特色与进化

本作的战斗除了保留前作的特色外，新增的240种敌人显然又将成为大家打怪掉宝的新目标，而全面进化的"自创角色系统"即便是已经玩过前作的玩家也能很快找到新的乐趣。



组建队伍

▲最多可以组成6人小队，并且玩家可以随时切换操作的角色。

遭遇战斗

▶敌人在地图上仍然可见，从后面接触它们就可以以偷袭的有利状态进入战斗。





新的怪物

◀从外观上看好像都很强的样子，看来还是多进行战斗来了解它们的进攻规律吧。

挑战仍在继续



▲与NPC对话仍然是获得任务情报的关键，有空就和NPC多多对话吧。

在主线剧情之外发展支线任务应该算是大多数RPG游戏中的经典要素，因为这样的设定不但能让玩家体会到探索与收集的乐趣，随着能力的上升也会使主线剧情中的固定战斗更加轻松。新作中再次为大家准备了60种以上的全新支线任务，其中甚至还有可能出现神秘的奖励物品哟。

特定的冒险场景

前作中基本上我们的冒险地点都集中在地下宫殿中，而这次关系到大陆存亡的故事背景也终于让我们有机会在户外进行战斗，当然其中也不乏只有在某些支线任务中才能进入的场景。



◀眼前似乎是一个被白雪所覆盖的废墟，火属性的攻击应该在这里非常实用。

▶广场附近居然还有沼泽，其中的巨人族敌人实力应该不俗，必须得避免无谓的消耗才行。



装备初级篇



片手剑

▲动作灵活的武器，非常适合对付体型较小的敌人，不知道新作会加入自动锁定的功能吗？



双手剑

▲以牺牲攻击速度为代价，大幅度提高攻击力的武器，对付僵尸系等动作缓慢的敌人非常有效。

自创角色新体验

作为系列作品的精髓，能够让玩家任意选择主角的性别、外貌、职业等都为游戏创造了无限的可能性，即便是多周目进行游戏，更换不同设定后，战斗的方式也会发生很大变化。现在颇受好评的"自创角色系统"也在玩家的建议下更加完善，在增加了几种新职业的同时，装备的数量也更加庞大，具体的变更点如下：

①脸部和发型各增加了6种样式；
②增加了最初可以选择的职业，并对每个职业的平衡性进行了调整；
③基本装备370种以上，加上附加各种属性效果后派生的装备，装备的实际总数超过了80000种。

©2006 2007 Marvelous Entertainment Inc.



朧村正妖刀伝

继《奥丁领域》之后，负责开发的Vanillaware又为各位玩家带来了全新的体感动作游戏《胧村正妖刀传》(暂名)，而这次的冒险舞台则转移到了和风味浓厚的古代日本，为大家讲述一段剑与神明的悲壮往事。从目前公布的情报看来，该公司利用2D画面所营造出的独特美感仍然健在，相信再配合上爽快的战斗系统，势必又将成为Wii平台上最值得一玩的佳作。

文 晴天 美编 NINA



胧村正妖刀传（暂名）	Marvelous	A·RPG
Wii　おぼろ むらまさ ようとうでん		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上



追寻名刀的忍者 鬼助

想成为上级忍者的少年，在复仇心和追求名刀的执念驱使下踏上了旅程，为了得到名刀甚至还不惜借助妖刀的力量来消灭挡在自己面前的敌人。意外卷入争夺阿修罗事件中的他，是否能够寻回属于自己的记忆呢？

爽快与和风的融合之作

悲剧的开始

我们的故事发生在由德川纲吉将军统治的动荡年代，世间存在着为数众多，让人畏惧的妖刀，而之所以会出现这样的情况，完全是因为人类为了自己的私欲而与他人之间展开明争暗斗，将不计其数的名刀用于了决斗与暗杀，使长期沉浸与鲜血与仇恨中的名刀染上的妖气，并最终蜕变为了嗜血成性的妖刀。不过即便如此，想拥有强大力量的人还是前仆后继地寻找着妖刀的下落，并在其影响下慢慢同化，从杀人中获得最大的快感，最终招致自身的毁灭，不仅如此，魑魅魍魉因为妖刀的召唤而来到了人间，甚至连龙神鬼神也卷入了这场不知道何时才会结束的斗争，如何才能阻止灾难继续扩大，或许只有拥有妖刀的人才能告诉我们最后的答案……



即将面对的敌人

动作游戏怎么都不能缺少有个性的敌人，当然本作也不例外，不过如果大家要用美型来形容它们可能就有点牵强了，它们其中大多数都是以神话中的鬼怪为原型来绘制，而目前它们的具体攻击方式还不明了，看来要拿起Wii手柄对付它们应该也是体力活吧(笑)？





被剑豪凭依的公主 百姬

镜见明良的女儿，同时也是美浓的藩主，从小就在大家的关怀下长大的千金，但是某一天被突然出现的恶灵附体后，便和其一起消失在了皇城中。至于恶灵的真实身分名叫饭纲阵九郎，生前是以使用"胧流剑术"而闻名的剑豪，选择百姬附体应该是想利用她的身体完成生前一件未了的心愿……

人人都能享受的爽快战斗

既然是在Wii上登场，那么晃动手柄进行攻击的操作自然是少不了的，而且配合手柄上的不同按键，玩家还可以发动类似于剑舞、一闪的特殊攻击，将敌人玩弄于股掌之间，而根据制作小组透露，一开始他们就是本着"连小朋友都能轻松游戏"的心态来制作这款游戏，所以看似复杂的操作，在实际游戏中并不会让玩家感觉到手忙脚乱，甚至在熟悉了战斗的节奏后，战斗的爽快与流畅程度就会成倍增加。当然游戏中因为主人公的特殊身分，飞檐走壁的特效也会经常出现，配合快速闪过的动态背景，相信不少人都会很享受这种飘逸的奇妙感觉。



▶有点似曾相似的战斗画面，地藏菩萨、随风飘动的芦苇丛、被夕阳映红的天空颇有几分日本古代武士剧的味道。



▶ 极具魄力的近距离视点会让敌人看起来更加强大，这也算是Vanillaware常用的画面表现方式了。

解放封印之力

游戏中大多数武器都是在日本历史上出现过的名刀，不但"菊一文字则宗"、"大般若长光"等名字如雷贯耳，实际在游戏中使用它们，并且满足一定条件后还会解开它们被封印的能力，使用更加华丽的必杀技来对抗敌人。而比起强调武器的攻击力，看来游戏会更强调充分利用各种武器的特性来战斗，即便是简单的挥动手柄，也能玩出更多的花样。

细腻的场景

从目前官方公布的几张游戏图片看来，游戏在背景的绘制方面仍然下足了功夫，力求将日本古典的和风美完全展现在玩家面前，相信这也是吸引很多日本玩家的杀手锏，各位国内的玩家是否也会被如此的画风所吸引呢？



▲路边林立的招牌和火红的灯笼将京都的繁荣与奢华表现得淋漓尽致，而两旁樱花和柳叶的点缀也让画面看起来更加华丽。



▲玩家在这里只能通过狭窄的树枝向前移动，缓慢升起的太阳所发出的光线穿过了下方的浓雾，躲藏在深处的敌人将会无所遁形。

©2008 Marvelous Entertainment Inc.

アナタヲユルサナイ

不可饶恕	AQ INTERACTIVE	AVG
PSP	アナタヲユルサナイ	日版
	预定 2007 年 11 月 15 日　1 人	4800 日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：15 岁以上

本作这种将PSP竖着玩的设定，难免让人想起NDS上的《黄昏旅店 215房间》，既然已有珠玉在前，设定的震撼度自然大幅下降，不过这倒没什么关系，真正能让玩家们心动的，可能说到底还是游戏的两位金牌制作人的华丽阵容。至于游戏的名字也确实让人浮想联翩，不过至少可以肯定的是，这个故事一定会足够精彩，至少也能一波七八折。

文 玛娜 美编 NINA



资深制作人

麻野一哉

《弟切草》、《恐怖惊魂夜》等作品

×

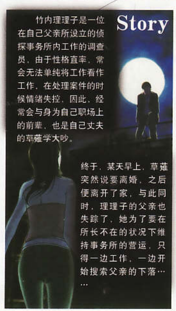
植松伸夫

《Final Fantasy》等作品

主角 竹内理理子

在自己父亲的侦探事务所中担任调查员的职务，不太了解机械与流行方面的事，个性上不拘小节，属于只要一下定决心就会奋力向前冲的类型，不过偶尔也会看到她闷闷不乐的一面。

Story



竹内理理子是一位在自己父亲所设立的侦探事务所内工作的调查员，由于性格直率，常会无法单纯将工作看作工作，在处理案件的时候情绪失控，因此，经常会与身为自己职场上的前辈、也是自己丈夫的草薙学大吵。

终于，某天早上，草薙突然说要离婚，之后便离开了家，与此同时，理理子的父亲也失踪了，她为了要在所长不在的状况下维持事务所的营运，只得一边工作，一边开始搜索父亲的下落……



竹内武雄 Takeuchi Takeo

理理子的父亲，竹内侦探事务所的所长，原本是一名干练的刑警，但某天突然选择了退休，买下一间废弃的幼稚园，设立了侦探事务所。



草薙学 Kusanagi Manabu

在竹内侦探事务所内工作，理理子的丈夫，思考方式十分理智，对于凭借主观就行动的理理子总是感到十分火大，虽然他突然提出了离婚的要求，但是真正的目的仍然不得而知。



木崎雄二 Kizaki Yuji

沉着冷静、头脑明晰的竹内侦探事务所调查员，十分能够理解理理子的想法，同时也是她优秀的伙伴。虽然从名字和外表可以看出他是一名男性，不过他的内心其实是"女性"……

将PSP竖着玩



▶这样握着PSP不知道手感究竟如何。

本作与其他PSP游戏最大的不同就是，它需要我们将PSP竖着拿起来才能进行游戏，进行对话以及确定是以R键来执行的，而选择目标和移动光标等动作，则需使用类比摇杆，在游戏中也设计了各种需要活用这项特征的情况，下面就让我们一起来看看这些独特的要素吧。

注视

在与其他角色对话时，有时画面的上方会显示出"Check"字样，此时只要用类比摇杆输入→，画面上便会出现一个小视窗，接着只要用类比摇杆来移动这个小视窗，就可以观察到谈话对象的表情和种种小细节了。

■从对方口中打探出的情报、对话的走向都回随着注视的地方而发生改变。



■一旦将视窗移动到可以注视的地方画面就会改变，此时按下R键，就可以把话题转移到所注视的东西上。



跟踪



在跟踪嫌疑人的时候，对类比摇杆的操作就开始变得很重要了。被跟踪的嫌疑人有时会向后张望，此时我们就要迅速地操作类比摇杆，躲到周围可掩蔽自己的地方去以免被其发现。

◀被跟踪对象的身体语言是很重要的，所以一定要仔细观察他们的一举一动。

©AQ INTERACTIVE 2007

王様物語

※文中图片均为开发中画面

文 翔仔 美编 anubis



如果你想白天看星星，那么请绝食一个月；如果你想半夜看太阳，那么请两个月后去北极；如果你想当国王，那么请玩玩这款游戏。你是这里的国王，用你的智慧率领你的人民来不断壮大自己的国家吧。在这里，你不仅仅是一国之君，你还将是所有人的朋友，要和各种各样的人打交道，必要时还要站在最前线消灭怪物……这款在过去都是以“O计划（暂定）”这个名称出现的神秘新作，终于揭开了它神秘的面纱，并且被正式命名为《国王故事》。来吧，感受一个国王的忙碌，一个国王的威严，一个国王的生活，要做一个让人民爱戴的好国王，然后享受这一切。

国王故事	Marvelous Entertainment		S·RPG
Wii	王様物语		日版
	预定 2008 年	人数未定	容量未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

少年得到了王冠

很久很久以前，在一个很小很小的村庄里，有一个叫做可罗玻·布雷德的少年。一直胆小软弱的他，很少与周围的人来往。在经历了一次不可思议的事件后，他得到了一顶王冠，当他好奇地将王冠戴到头上的时候，王冠显示了它不可思议的力量——能够吸引众人，并且下达任何命令大家都会听从。于是，国王诞生了！

让你体验成为王者的感受！



◀一开始的小村庄人烟稀少，十分简陋，虽然充满乡村田园的自然气息，不过没哪个国王希望自己的国家是这样的吧……



▲“国家要以人为本”忘了是谁说的这句话了，不过这话真的很对，用你那不可思议的力量召集人马开始建设你的王国吧。



◀渐渐地，简陋的小村庄已经变成初具规模的小镇，继续努力继续努力啊！向着自己理想中的国度，加油吧！

让国家不断地发展壮大！

国王在战斗！

国家在发展，领土自然需要扩大，周围成片的蛮荒之地这时候就派上用场了。不过那里的原驻民“奇妙生物”是不会那么爽快就挪窝的。这时候武装冲突就不可避免地发生了，你可以率领你忠实的臣民们去讨伐那些阻碍了你发展脚步的怪物们，记住，遇到比较彪悍的怪物时可别忘了多带些兄弟，不然怎么死的都不知道呢，哈哈。





▲造型奇特的蘑菇人战斗中会如何攻击呢？

营救公主

有国王，当然会有公主，自古美人配英雄，于是我们的雅普莉柯特·菲兹公主就顺理成章的在游戏中出现了。不过目前看来国王还没那么容易就能见到她。似乎她正被关在某个地方，我们勇敢的国王啊，去上演一出英雄救美的好戏吧！



迷糊又可爱的公主

漂亮的建筑



建造多样化的建筑也是本作的一大亮点，造型各异的房屋也有着不同的用途，请玩家们慢慢去发掘吧。另外，到了游戏的后期会有更高等级的建筑出现，可以很明显地看出建筑物的建造水准有了很大的提高。

©Marvelous Entertainment Inc

东京秋之阵 特别战报

TGS2007 新闻杂锦

特报 TGS2007 观众总数再创新高

总人次近 20 万，普通观众有所减少



今年是东京游戏展举办 11 年来首次将展会时间延长到 4 天的一届展会，因此观众总数比去年有所增加是必然的事。不过由于是媒体开放日延长一天，公众开放日仍然是两天，因此参观总人次的增加幅度并不大。根据 CESA 发布的数据，本届 TGS 的观众总人次达到了 193040，超过了去年创下的 192411 的记录，也超越了 8 月份德国莱比锡游戏展 18.5 万人的记录，从这个层面来说，TGS 已经是当之无愧的全球最大游戏展会。不过值得注意的是，本届 TGS 公众开放日的观众人数明显减少，尤其是公众开放日的首日观众数量更是比去年减少了 2 万余人。

CESA 已经确认下一届东京游戏展举办日将是 2008 年 10 月 9～12 日，或 10 月 10～12 日，举办地点仍然是千叶幕张会展中心。这是自 TGS 从一年两届改为一年一届以来首次在 10 月份举办。

各届 TGS 观众数量

TGS 2007	
第一日	29783
第二日	32390
第三日	64795（11829 名儿童）
第四日	66072（15347 名儿童）
总共	193040

TGS 2006	
第一日	39645
第二日	84823（12246 名儿童）
第三日	67943（10,637 名儿童）
总共	192411

之前几年的 TGS 观众人数

2005	176056
2004	160096
2003	150089
2002	134042
2001 秋	129626
2001 春	118080
2000 秋	137400
2000 春	131708
1999 秋	163866
1999 春	163448
1998 秋	156455
1998 春	147913

特报 2007 日本游戏大奖颁奖礼召开

《WiiSports》、《怪物猎人携带版 2nd》胜出



CESA 于 9 月 20 日在东京游戏展会场举办了“2007 日本游戏大奖”的颁奖典礼，该颁奖礼往年是单独举办的，不过为了提高关注度，去年开始选择在 TGS 期间举办。此次评选的“2007 日本游戏大奖”评选作品范围是 2006 年 4 月 1 日至 2007 年 3 月 31 日期间在日本国内发售的游戏，先由普通玩家投票选出入围游戏，再由 CESA 组织的专业评选委员会评出最后结果。

此次日本游戏大奖的最高奖项获得者是《Wii Sports》和《怪物猎人携带版 2nd》，前者的获奖原因是“充分利用 Wii 遥控器手柄的特点，简单易上手的特性让朋友和家人对游戏机有了全新的印象，并且获得了年长者等新用户层的支持。此外在玩家投票中该作也获得了广泛支持。”而《怪物猎人携带版 2nd》的获奖理由是“超越了游戏本身的乐趣，成为一种交流的工具。在初中和高中生间已经成为一种社会现象，获得压倒性支持。”

日本游戏大奖 2007 获奖名单

大奖

游戏名	发行商	对应平台
Wii Sports	Nintendo	Wii
怪物猎人携带版 2nd	Capcom	PSP

优秀奖

游戏名	发行商	对应平台
Wii Sports	Nintendo	Wii
大神	Capcom	PS2
高达无双	NBGI	PS3
塞尔达传说：黄昏公主	Nintendo	Wii
勇者斗恶龙怪物篇 Joker	Square Enix	NDS
新超级马里奥兄弟	Nintendo	NDS
蓝龙	Microsoft	X360
口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokemon	NDS
潜龙谍影 掌上行动	Konami	PSP
怪物猎人携带版 2nd	Capcom	PSP
如龙 2	SEGA	PS2
莱顿教授与不可思议之街	LEVEL-5	NDS
失落的星球	Capcom	X360

最畅销奖

游戏名	发行商	对应平台
口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokemon	NDS

全球奖 日本作品部分

游戏名	发行商	对应平台
丧尸围城	Capcom	X360

全球奖 海外作品部分

游戏名	发行商	对应平台
战争机器	Microsoft	X360

特别奖

游戏名	发行商	对应平台
偶像大师	NBGI	X360
时尚魔女	SEGA	NDS

特报 2007 东京游戏展官方大奖颁奖礼召开

11 款获奖作品公布，PS3 成最大赢家

CESA 于东京游戏展最后一天（9 月 23 日）在会场 8 号厅举办了“日本游戏大奖 未来作品”的颁奖礼，与去年一样，该奖项是根据在会场内举办的投票活动的结果统计得出，相当于 TGS 的官方游戏大奖。此次“日本游戏大奖 未来作品”通过观众的投票从 702 款参展游戏中筛选出 286 款游戏，再由日本游戏大奖的评选委员会评出其中的 11 款游戏。在此次评选中，PS3 成为最大赢家，共有 4 款游戏获奖，X360 有 3 款游戏获奖，PS2、Wii 和 NDS 各 2 款，PC 和 PSP 游戏各一款，其中不少是跨平台游戏，这也体现了当今的业界趋势。

游戏名	发行商	对应平台
如龙见参	SEGA	PS3
皇牌空战 6 解放的战火	NBGI	X360
真·三国无双 5	Koei	PS3/X360
超级机器人大战 OG 外传	Banpresto	PS2
凉宫春日的约定	NBGI	PSP
战国 BASARA2 英雄外传	Capcom	PS2/Wii
宝岛 Z	Capcom	Wii
鬼泣 4	Capcom	PS3/X360/PC
勇者斗恶龙 IX	Square Enix	NDS
莱顿教授与恶魔之箱	LEVEL-5	NDS
潜龙谍影 4	Konami	PS3



▲《如龙见参》制作人名越稔洋上台领奖。

• 注：以上排名不分先后

特报 日本国际娱乐内容节研讨会召开

网络服务、跨媒体将成为游戏业新方向

日本经济产业省与CESA于TGS第二日（9月21日）联合举办了“CoFesta Forum in TGS 2007”，这是面向娱乐业界的研讨会，“CoFesta”的全称是“日本国际娱乐内容节”，涵盖了电影、动画、漫画、游戏、音乐等娱乐内容，今年的TGS也是CoFesta的一部分，将于10月28日举办的“东京国际电影节”也是其中一部分，这使得CoFesta成为世界最大规模的娱乐内容节。此次CoFesta的研讨会主题是游戏产业的拓展和跨媒体战略，大批业界最高权威者们都出席了研讨会。

首先发表演讲的是微软游戏制作室总经理Phil Spencer，他提出了网络社区对于游戏业务发展的重要性。X360虽然在日本销量不佳，但日本的X360用户在网络社区中却是非常活跃，这可能会成为微软打开日本市场的一个突破口。随后Ensemble Studios的高级制作人Bruce Shelley上台介绍了《光环战争》，Bungie Studios的制作主管Jonty Barnes也对“《光环》系列”的玩家社区进行了介绍，该作在今年5月进行公测时共有来自25个国家的82万人参加，总游戏时间超过1200万小时。

研讨会的第二部分由索尼电影的电视部门日本代表泷山雅夫和世嘉家用机游戏开发部长名越稔洋发表讲话。《如龙》的电影取得了成功，今年秋季将会推出DVD版，但名越稔洋对目前日本的游戏评级制度提出批评，认为该制度束缚了游戏业的发展，例如《如龙》在审核过程中就遭遇了种种麻烦。



特报 TGS“电视游戏博物馆”开张

日本游戏业珍贵历史资料全面公开

去年CESA为了庆祝TGS十周年而在TGS上设立了“电视游戏博物馆”，获得了观众的一致好评，因此今年也再次举办。今年的“电视游戏博物馆”展出了“日本游戏大奖”的历届大奖获得者，除了《最终幻想XI》外，所有获奖作品都可以在现场玩到。

在“电视游戏博物馆”的深处还可以看到自1983年FC发售以来，日本游戏业界的大事记年表，包括每年推出的主要游戏和新硬件，以及当时的新闻、流行歌曲、流行语，乃至日经平均股价，可以说是非常珍贵的资料。

在“游戏科学馆”内可以看到PS3、X360、Wii等最新主机的内部构造，以及技术原理解说，此外还有游戏开发过程的解说，例如游戏人物的建模和背景制作。在“TGS音乐广场”中可以听到游戏相关音乐和动画的宣传影像。“CoFesta电影广场”则是体现了目前的跨媒体趋势，主要播放了各种由游戏衍生出来的电影和动画，例如《超级马里奥兄弟》、《街头霸王》、《死魂曲》、《口袋妖怪》等。









日本游戏大奖历届得主

奖项名	得奖游戏	发行商	对应主机
CESA大奖96作品奖	樱大战	SEGA	SS
CESA大奖97大奖	最终幻想VII	Square	PS
第三届CESA大奖	塞尔达传说：时之笛	Nintendo	N64
第四届日本游戏大奖	随身玩伴	SCEJ	PS
第五届日本游戏大奖	梦幻之星Online	SEGA	DC
第六届CESA游戏大奖	最终幻想X	Square	PS2

奖项名	得奖游戏	发行商	对应主机
第七届CESA游戏大奖	太鼓之达人	Namco	PS2
	最终幻想XI	Square	PS2/PC
第八届CESA游戏大奖	怪物猎人	Capcom	PS2
第九届CESA游戏大奖	勇者斗恶龙VIII	Square Enix	PS2
2006日本游戏大奖	锻炼大脑的成人DS训练	Nintendo	NDS
	最终幻想XII	Square Enix	PS2

TGS新闻短波

Wii版《零》新作

许久未有新作公开的恐怖游戏系列《零》在本届TGS上终于传出新作情报，据称这将会是一款Wii游戏，游戏的开发工作则是由《杀手7》的开发组Grasshopper Manufacture担当，目前该组刚刚完成《英雄不再》的开发工作。不过Tecmo官方目前并未就此发表评论。

NDS版《蓝龙》

微软对NDS的支持已经是摆在台面上的事，除了已经公布的《宝贝万岁》和传闻中的《光环》NDS版外，又有一款微软大作确认将登陆NDS。日本《少年跳跃》杂志目前已经刊载了NDS版《蓝龙》的消息，这将会是一款卡片型RPG，MistWalker将于近期召开新闻发布会正式公开本作。

《马里奥与索尼克》目标销量

据彭博财经报道，世嘉已经于TGS中确认，《马里奥与索尼克 北京奥运会》的目标销量为400万套，这相当于世嘉上财年所有游戏总销量的20%。

Capcom/世嘉蓄势待发

在今年的TGS上，Capcom并没有多少新作公开，据Capcom战略研究部高级主管Christian Svensson透露，其主要原因是Capcom将会把重头消息留到10月份于伦敦举办的Capcom Event中发表。另外还有消息称，世嘉也将于同一时期公布重大消息。

《潜龙谍影：掌上行动2》

《潜龙谍影》数字漫画及《掌上行动》情节画面的美工Ashley Wood最近在其博客中透露，PSP版《潜龙谍影 掌上行动2》目前已经在开发中，该作将延续前作的剧情。

《Rez》续作

水口哲也经典音乐游戏《Rez》的HD形态将会在X360上重生，而在TGS期间接受记者访问时，水口哲也说：“《Rez》是我一生的主题。”他表示已经准备好将该作带入下一个高度，这意味着《Rez》的续作可能很快就会投入开发。

《块魂》PS3新作

NBGI在TGS中再度确认，《美丽的块魂》将不会在PS3上推出，但该系列将肯定会在PS3上推出新作。这很可能意味着NBGI将会仿照《山脊赛车7》的做法，在PS3上推出《块魂》的正统续作。另外NBGI也透露该系列将推出Wii版新作。

PS3版《信赖铃音》

继零售商方面透露的消息之后，目前NBGI官方也已经确认将会推出PS3版的《信赖铃音 肖邦之梦》，但尚未有任何相关细节公开。

东京秋之阵 火线体验 TGS2007 试玩集中营

PS3 新作尝鲜

在这次的TGS上PS3终于有了一次小爆发，各种类型的游戏全面开花，再加上振动手柄的公布，诸多有利消息让PS3成为了本次TGS上的绝对主角。SCE的试玩展台游戏非常丰富，有的游戏还特别划出了专门区域进行试玩，比如《审判之眼》还有专门工作人员为玩家进行讲解，《GT赛车5》更是设置了体感筐体让玩家亲身体验游戏的乐趣。而大作《潜龙谍影4》和《鬼泣4》更是吸引了大批玩家排起了长龙，等待时间几乎都在两小时以上，而世嘉的几个PS3游戏《如龙2》、《战场的女武神》和《忍火起草》还专门设置试玩区并且还装饰成该游戏风格的主题展台，让玩家试玩时更身临其境。



瑞奇与叮当：未来毁灭器 ACT

原名 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction | 厂商 SCEA | 预定2007年11月11日

推荐

赞 画面整体感觉出色，使用振动手柄的手感很好，从视觉和触觉上给予玩家至高的享受。

憾 利用动作感应的操作部分仍然有所欠缺。


▲繁华的未来大都市场景充分体现了PS3的机能。

《瑞奇与叮当：未来毁灭器》的TGS试玩关与之前在E3上的DEMO是基本相同的，但由于有了振动手柄，自然会给人全新感受。用DUAL SHOCK 3手柄玩本作的第一感觉是：亲切！振动功能对于这类动作游戏来说果然是不可或缺的。试玩关是游戏初公布时演示的未来大都市关卡，即游戏的第一个关卡，虽然画面上并不注重细节，但整体感觉还是很精美，视觉冲击力很强，尤其是在空中轨道之间跳跃时，更能感受到皮克斯3D动画般的视觉享受。在试玩关的最后还用到了动作感应功能，瑞奇与叮当从高空掉落，空中到处都是各种飞行物，要通过倾斜手柄的方式躲避这些飞行物，不过操作感还是有所欠缺，毕竟没有摇杆那么灵敏。[文：星夜]

潜龙谍影4 爱国者之枪 ACT

原名 Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots | 厂商 Konami | 预定2008年春

推荐

赞 标杆级的次世代画面

小岛没有让PS3失望，没有让索尼失望，没有让玩家失望。

憾 全新的系统令游戏改观

几乎完全重新设计的操作系统在短短的试玩时间里很难适应。

说实话，《MGS4》这次提供公开试玩已经是让我很惊讶的事情了，因为一款游戏若是能提供试玩，绝大多数情况下证明这款游戏的主干已经开发完毕，只剩下最后的调整、优化与定稿了。《MGS4》能做到这种程度，小岛组一定是非常非常努力地在进行开发吧？

这次Konami展台上为《MGS4》安排了足够大的试玩台，不过在你进行试玩之前，会先将你请进一个类似地下指挥部的小剧场，然后由几名颇为专业的演员来为你上演一场真人秀。我一开始以为这不过是一场消耗时间的表演而已，但仔细听下去却发现远不是这么简单。原来《MGS4》的操作相对系列前作发生了一些根本性的变化，所以为了让玩家在不长的试玩时间里尽快进入游戏状态，Konami不得不多花一点时间来教玩家操作。

这次操作的主要变更点在于R1键的作用，简单来说就是把原本□键和○键的作用组合在R1键上，例如原来举枪射击的L1＋□键这次变成了L1+R1键，而CQC的起始动作也由○键变成了R1键，别看这小小的变化，它所导致的是整个游戏性的颠覆。

本次TGS的试玩版提供的任务是要求Snake穿过一个布满了敌兵的城市街道，之前透露的一些游戏基本要素都可以在这次试玩版中体会到。首先从画面上来说，绝对是次世代才能展现出来的效果，而且这一次游戏把视角的控制权完全交给了玩家，对于场景的华丽，玩家可以细细品味。另外关于“章鱼迷彩”，个人认为和三代迷彩系统差不多，多少有点鸡肋的味道，而且每次明明就是一大坨趴在地上或贴在墙边，敌人的视力还真是选择性失明啊。



▲《MGS4》的系统变化是系列有史以来最大的。

操作上的变化最为明显，从视点上来说，这次游戏提供了三种视点供玩家选择：普通视点（也就是系列一贯的视点）、越肩视点和第一人称视点，尤其是最后一种视点，配合更改后的R1键射击的设定，这简直就是FPS游戏嘛。越肩视点的介乎两者之间，既能做到精确瞄准，又能看到斯内克的一些动作，相信会成为不少玩家的选择。另外在移动上，增加了一个猫腰移动的方式，也就是半蹲着跑，以前蹲下的状态是无法移动的，要么站着跑，要么趴着爬动。这次爬动也分为两种状态，一个是普通的爬动，另一个是轻推摇杆形成慢慢往前“拱”的移动方式，可以在不影响隐秘度的情况下移动。另外R1键的作用在加强后，除了射击之外，CQC的发动也要通过这个键来进行，相信玩家需要适应好一阵子。

在试玩版中，由于体验时间不长，敌兵AI的表现没有看出太显著的变化，后期我特意诱发了一次警报，和敌兵的短兵相接也没有看出敌兵有什么特别的战术，基本还是大家围起来打。不过最重要的一点，那就是振动手柄的回归，我之前都难以想象没有振动的《MGS4》会要怎么玩，现在看来没有这个顾虑了。[文：多边形]

GT赛车5 序章版 RAC

原名 Gran Turismo 5 Prologue | 厂商 SCE | 预定2007年12月13日

赞 令人难以置信的车体表现

PD做车的功夫如同神话一般，完全是电影级别的。

憾 会看但不一定会玩。

对于普通中国玩家来说，如今玩《GT赛车》门槛高了点。

当第一眼看到《GT赛车5 序章版》同屏16辆赛车奔驰的画面时，我只能用震惊来形容，它已经把同时代的赛车游戏远远抛在了后面，难怪有网友惊呼：山内一典，你到底想干什么？

本次TGS上，SCE照例摆出了6台GT专用试玩台，在大屏幕和GT Force Pro方向盘的配合下，试玩者能够最细腻地体验《GT赛车5 序章版》的魅力。这次试玩提供了包括日本林鹿赛道、日本富士赛道与Daytona Speedway在内的3条赛道。这3条赛道各有特点，适合高、中、低三种水平的玩家。《GT赛车5 序章版》拥有史上最奢华的菜单画面，当SCE的小姐向我介绍如何进入游戏时，我只能对她说：让我仔细看看这个画面先，Please。这菜单画面太华丽了，我仿佛进入了一栋亿万元的豪宅当中，有点受宠若惊。《GT赛车5 序章版》的菜单每一层都不同，个个精彩，在普通RACE MODE下还对试驾员和赛车以及车库工作人员等进行全面刻画，看起来很过分啊。

选择了日本富士赛道后，我特地把视点切换成系列首次出现的驾驶员视点模式，感觉与开真车更加接近了，驾驶起来也更能感受到车体的存在感。只是当你专心看赛道的时候，



■正式版将包含超过10种的游戏模式。

根本就无暇顾及车手的手部动作。面对驾驶舱内众多仪表盘，我发现只有主要几个大的仪表的指针是可以转动的，其余剩下的一些小指针是不会有任何反应的。不知道这算不算吹毛求疵。由于只试驾了一辆车，原谅我无法向你评述《GT赛车5 序章版》的驾驶进化在哪里。我只能告诉你，《GT赛车5 序章版》在车体方面的完全采用高精度建模，是目前赛车游戏的顶峰。游戏在赛道制作上很聪明，玩家容易注意的地方制作得很细致，而比如远景植被和看台等就不会做得那样考究，反正没有几个玩家会发疯到将赛车停下来一块块去细看。游戏在稳定的60帧、1080p环境下运行，比赛中玩家看到的对手车辆同样格外漂亮，车体表面的质感已经达到了以假乱真的程度。《GT赛车5 序章版》的回放比系列前作更帅气，摄像机的角度比以前多了很多，更远了、更高了，这都拜PS3的机能所赐。



■如同你所看到的那样、游戏的界面就是这样华丽。

《GT赛车5 序章版》试玩台前从TGS第一天开始自始至终总在排队，试玩的人群年龄跨度很大，许多中年人对《GT赛车》仿佛有种特别的感情，我感觉在他们眼里《GT赛车》已经超越了普通游戏的范畴，它更像是一个试驾赛车场或者是一座汽车的博物馆。[文：ACE飞行员]

潜龙谍影在线 ACT

原名 Metal Gear Online | 厂商 Konami | 预定2008年春

赞 网络模式的画面与单机模式保持一个水准！

憾 游戏模式的匮乏与缺乏创新令其吸引力下降。



《潜龙谍影在线》基本上就是一个基于《MGS4》系统的网络对战游戏，其操作部分与《MGS4》几乎是一模一样的。从总体上而言，这次的游戏除了在画面上大幅进化外，其他与《MGS3S》中附带的那个在线模式没有什么本质上的区别。

游戏主要强调的是团队合作，与刚才提到的前一个在线版本的区别也就在一个叫做"SOP"的系统上，这个系统最主要的作用就是通过同伴之间体内注射的微型纳米计算机来在队友之间共享情报。在一定范围内，如果队友发现敌人，你也会获得与他一样的情报，如果队友需要救治，你也会收到呼救，同时队友的状态、位置等情报在小队之间也是共享的。

发动"SOP"的主要表现方式为按△键敬礼，这时你就能看到附近的队友所处的位置。但这个系统有个致命弱点就是可以被敌方破解，如果你被敌方俘虏就有可能被敌方获得己方的SOP情报，这样的状况对己方十分不利，不过幸好这个破解是有时间限制的，一定时间后效果就会消失。

本次试玩版安排了最大16人的对战房间，目前看来对战是十分流畅的，不知道后期如果通过互联网来进行是否会有延迟问题。游戏的地图有原创的也有过去一些经典场景，例如《MGS3》中的格罗兹尼格勒。游戏的武器与道具和《MGS4》一脉相承，只是不知道是否和《MGS4》一样可以自由进行组合和装配。另外在预告片中展示的那个弹射装置也没有提供试用，不知道到底会有什么用。[文：多边形]

忌火起草 AVG

原名 忌火起草 | 厂商 SEGA | 预定2007年10月25日

赞 恐怖的气氛烘托得很棒，音效更是让人不寒而栗。

憾 如果有中文版就好了，那样会有更多玩家喜欢上它。



▲小黑屋的气氛很恐怖，不过笔者害怕的是偷拍被发现……

作为SEGA本次展出的次世代游戏之一，《忌火起草》的试玩展台有着最诡异、最恐怖、最神秘的布局。试玩台是在一个封闭的黑屋，走进去之前就可以看到墙上挂着一些诡异的铅笔画和褪色的照片。进去后是在一个较大房间里观看游戏预告片，为了迎合游戏的气氛，空调开得超大，还有电闪雷鸣的音效，实在有些让人毛骨悚然。接下来工作人员将玩家领到试玩房间，试玩房间是一个一个隔开的，试玩时工作人员会将布帘拉上。试玩时间为5分钟，在试玩前工作人员还提醒在第6分钟时会有人来报时，请大家不要被吓着。试玩的内容有三个篇章，笔者试玩的是最初的一章。由于游戏采用了真人实景的拍摄，所以在恐怖气氛的渲染上比《恐怖惊魂夜》要吓人得多。试玩的片断很短，只讲到主角的朋友灵异地自燃，而这一切似乎有一种药物有关。看来这种音响小说式的游戏不拿到正式版是无法体会其中的精彩之处的。[文：邪魔天使]



■袋子中的药在游戏中是关键道具。

白骑士物语 RPG

原名 白骑士物语 | 厂商 Level-5 | 发售日未定

赞 战斗自由度高

不切换画面的战斗，还能自由编排出招。

憾 变身系统怪异

魄力全无，攻击判定极怪，节奏缓慢。

去年TGS展上，《白骑士物语》的宣传影像给RPG玩家留下了美好印象，因此今年展出试玩版本的《白骑士物语》早早便成为RPG玩家的关注的焦点。

本次试玩版的内容是一个支线任务。在游戏开始前，首先要设定玩家角色的样子，试玩版中可以选择的东西并不算多，而且都不好看，因此小编草草选了一番就完事了。

本次任务的地点正好就是去年那段宣传影像中的场景，平心而论游戏的画面还是不错的，远景看起来非常不错，并且可以自由转换视角。但和去年那段惊世骇俗的预告片比起来差得就太远了，背景和人物糊成一团，远方的景物是突然间跳出来的，总之比较让人失望。而玩家在开篇创造的角色原来并不是主人公，只是除男女主人公之外的小跟班，比较令人意外。本次试玩玩家只能控制男主人公，女主人公和自创角色由电脑AI控制。

本作的遇敌系统与《FF XII》有不少相似之处：在广阔的地图上有各种敌人，有些敌人会主动攻击玩家，有些敌人则会保持中立，受到攻击才会还手。是否与中立敌人交手由玩家决定，当玩家按键进入拔剑状态时就可以开战。如果不想打的话收剑走人也是可以的。



■试玩台看板两侧的黑白骑士浮雕非常酷。

本作的攻击方式比较特殊，游戏中有3条行动指令条，玩家可以在开战前自由编排行动。最基本的指令是アタック，该指令会根据敌我双方的能力差来决定攻击回数，试玩版中可以出3刀，但之后不能接续其他攻击。除此之外的攻击手段分为：普通攻击、挑空攻击、空中追击、落下攻击和魔法。每种攻击手段都有数种技巧，玩家可以自由组合。从普通攻击一直连到魔法便可以形成威力强大的连续技，而技与技之间的切换是要准确按键的，但小编在试玩时发现只须连续按键即可保证绝不失误。


■必须等指令圈变满时才能输入攻击指令。

试玩的最后会遇到一个巨大的敌人，此时便要使用主人公的专用指令"变身"了。主人公变身为巨大的白骑士后，动作反而变少了，只剩下傻傻的普通攻击，而这个普通攻击的判定非常奇怪，经常出现两人对峙却不行动的情况，视角也经常转得不知所谓。看来游戏的完成度目前还很低。

［文：纱迦］

战场的女武神 A•SLG

原名 战场のヴァルキュリア | 厂商 SEGA | 预定2008年春

赞 画面清馨，战斗也有战略性。

憾 如果有难度选择就更好了，那样更有挑战性。

推荐


■游戏试玩台设计很有特色。

"欢迎你们加入基利亚公国义勇军第七小队。"这就是进入SEGA展台《战场的女武神》时工作小姐对我们所说的话。该游戏的试玩展台布置得像个战场，门口还有沙包，头顶的游戏LOGO旁还有个硕大的战车背景，门口的Show Girl也打扮成女主角阿莉西亚的样子向玩家派发宣传手册。一开始工作人员会播放影像向玩家解说游戏的系统，然后就是限时15分钟7回合内全灭敌人的试玩。在接触到游戏的刹那笔者感觉像是在玩《樱大战》，不过在细节上自然比《樱大战》细了很多，游戏有士兵、炮击手、坦克的兵种设定，三个兵种是相互克制的关系，并且士兵还分狙击手、侦察兵和突击兵等。每个兵种都有其特点。比如狙击手可以进入有狙击镜的狙击模式，能够更精确地瞄准敌人。射中敌人的头部能够对其造成巨大伤害，试玩版中是一击死，不知道是这下攻击力特别大还是一击死效果，如果是一击死那战斗必将特别刺激，那就是秒人与被秒的世界了……游戏中有很多建筑和掩体可以利用，比如跑到楼上进行射击，躲在沙包后面。另外，游戏的行动并不是一人一次，只要有指令和行动值，那么同一角色可以多次行动，比如笔者就用狙击手一人干掉了所有小兵……［文：邪魔天使］


■兵种及战术运用在后期肯定很重要。

审判之眼 机神的叛乱 SET.1 TAB

原名 THE EYE OF JUDGMENT BIOLITH REBELLION SET.1 | 厂商 SCE | 预定2007年10月25日

赞 这是卡片游戏的一次革命，喜欢卡片游戏的玩家不要错过。

憾 需要占地的空间大了一些。

推荐


■试玩时还有工作小姐细心讲解。很人性化的感觉。

《审判之眼》的试玩台规模明显比去年大了许多，可以说是SCE展区占地面积最大的展区，SCE准备了6张桌子供玩家试玩，每张桌子都配备了工作小姐为玩家讲解游戏的规则和玩法。《审判之眼》的基本规则很简单，就是在3×3的盘面上占下5个格子为胜，当然，还有对手底牌抽完、超过时间限制3次等判定方法。笔者试玩是和一位日本玩家进行两人对战，一开始大家需要记住9个格子的属性，虽然可以调出画面进行确认，但相信一般而言是不允许那么做的。每个召唤兽都有自己的攻击方式，而且其攻击方向和防守方向也是定了的，再加上相生相克的属性设定，所以在摆放卡片的时候还是需要考虑很多因素的，可以说是在简单的规则上有千变万化的玩法。对战双方各持30张卡片，一开始抽取5张，然后每回合抽取一张再放置一张，底牌里有召唤卡和魔法卡两种，召唤需要消耗玛娜值，除了这两种卡还有摆在盘边的操作卡，可以进行一些其他操作，比如牺牲一张卡召唤一个更强的卡、让某个行动完了的召唤兽再次进攻等。［文：邪魔天使］


■这个游戏绝对是卡片爱好者的最好选择。

X360 新作尝鲜

和E3比起来，TGS上展出的X360和跨平台游戏数量要少得多。这里为大家介绍的6款游戏，尽管全部都有X360版，但真正X360独占的作品只有《机动战士高达 特洛伊战争》一款，其他都是PS3和X360两个平台共有的。不过尽管数量少，这次展出的游戏可谓素质不俗。首次公开可试玩版本的《真·三国无双5》以其惊人的变化赢得了大量玩家的肯定，今年11月定然可以让大家爽个不停；久未露面的《鬼泣4》、《刺客信条》和E3展比起来有长足的进步，经过TGS之后很多玩家对它们的期待度重新高涨；至于《使命召唤4 现代战争》、《WE2008》这两款游戏的优秀程度，相信就不用我们再强调了吧？比较可惜的是很多跨平台大作在本届TGS上没有公开试玩版，比如《灵魂能力IV》、《虚幻竞技场III》，难道厂商要把悬念留到明年E3吗？



机动战士高达 特洛伊行动 FPS

原名	GUNDAM OPERATION TROY	厂商	NBGI	预定2007年内

赞 帧数足是最大的改动，人物动作也很流畅。

憾 操作不是太体贴，很容易让人放弃。

去年的这款《特洛伊行动》着实把人雷了一把，那掉帧的画面简直让人玩不下去，试玩了一会就头昏眼花，今年在拿到手柄进入游戏后突然发现游戏的帧数得到了明显的改善，这的确是件令人高兴的事情。试玩开始笔者选择了联邦一方，一开始就是士兵的角度，然后在身后坐上了一台吉姆（此时工作小姐说那是高达，笔者很善意地纠正了她……），在坐上吉姆后就开始适应操作，说实话，机体的操作是比较僵硬的，感觉上自己使了很大的劲机体才动了那么一点点，难道是要模拟真实操作机体的那种感觉？接下来就是在战场闲逛，对，你没看错就是闲逛，找了半天没看到一个敌人，好不容易看到一台扎古II，但想瞄准怎么都觉得困难，然后不知为何我就被击毁了，此时工作小姐很善意地向笔者微笑示意再玩一次。好吧，再玩一次。这次操作上已经习惯了，但战场上一个敌人都没有，走到上次的地方也没有，在漫无目的地闲逛了一分钟后笔者趁工作小姐不注意……溜了！

[文：邪魔天使]



▲游戏在画面上是值得肯定的。



■本作对应对战，相信多人对抗才是本作的重点。

真·三国无双5 ACT

原名	真·三国无双5	厂商	Koei	预定2007年11月

赞 限你一个月内忘掉过去！

与之前作品迥然不同的全新系统，新鲜感十足！

憾 光荣，跪下！太不厚道了！

这么好玩的游戏才给十分钟，至少让我过一关行不。

玩着本作的试玩版，简直像是回到了6年前初次接触本系列时，一切的一切都变得如此陌生。纱迦玩到第6遍时，才算是把整个系统都掌握了。基本系统在前面已经说得比较透彻了，这里只说说试玩的感受。

本作改变系统后，主要攻击手段变为□，要想使出华丽的□连击，连舞等级是最大关键。△、L1＋□、L1＋△成为不可接在□后使用的技巧，不过这几种技巧在随着连舞等级上升后，同样会产生追加的变化。因此，开战后如何才能快速提升连舞等级就是当务之急。这就迫使玩家要学会打出高连击数的方法。而且连击数越高，获得的升级道具就越多，对于ACT爱好者来说是正面奖励。

本次试玩的难度未明，估计应该是普通。敌人的AI水平与3代相仿，杂兵的骚扰性动作很多，连击中断是常事。本作中除了有名有姓的大众脸武将外，还有无名副将，因此大众脸武将的能力要更强一些。像孙尚香关卡一上来的区星就具备3次蓄力干掉玩家的恐怖实力。而我方武将在战斗中异常活跃，其表现已经足以影响战局。

试玩版虽然只有3个关卡，但已经可以看出本作的战场设计确有不同之处。虎牢关一役城墙下的火箭加地雷，黄巾之乱中敌军围成的人墙都是不能硬拼的，玩家必须找出应对的方法，此外战场上还会有野生动物来袭击玩家。爬梯子和游泳这两项技能使得玩家的移动手段增加，使得战场上的大范围转移更加自由。

本次试玩版可以使用的角色是赵云、孙尚香、典韦，游戏时间只有十分钟，如果玩家提前过关的话就会自动结束，这点颇让人不爽。游戏的画面虽然不算顶尖，但是同屏人数之多是前所未有的，本人用孙尚香在7分钟内就完成了千人斩，同屏人数可想而知。再加上改进过后的视角，让人实实在在感受到了次世代无双的威力。

不过本作的变化如此之大，光荣展台却缺乏足够的说明，导致不少玩家排两个小时的队等来满头雾水的十分钟试玩，着实让人无语。本人第3天试玩时，被工作人员一眼认出来，请到大屏幕下试玩，总算是把新作的魅力都展现给身后的观众了。（笑）

[文：纱迦]



推荐



▲玩PS3版的玩家人数要远远超过X360版。



■后面那位英俊小生是本作的刘备。

世界足球 胜利十一人 2008 SPG

原名 World Soccer Winning Eleven 2008 | 厂商 Konami | 预定2007年11月22日

赞 动作进化

更加丰富细腻的动作。

憾 完成度低

Replay掉帧掉到心痛。

终于可以在TGS上体验到次世代机种上真正意义的第一款《WE》了（X360版本的《WEX》只是《WE10》的画面加强版，并不能称作次世代的实况）。拿着上一期前线中总结的33条新变化来对照此次的试玩版，我们可以发现其中大部分的进化都在试玩中能够表现出来，不过一些涉及到模式等要素就只能等到正式版发售再做判断了。

进入DEMO后第一感觉就是界面上的变化，选单时的画面以黑色调为主，更具时尚感，说实话这个色调与Vista还真是挺像的。另外我们也可发现在标题画面背景音乐响起时，画面右上角会像如今许多体育游戏流行的一样出现歌曲的信息，在中场或比赛结束的Replay画面时也会有歌曲，看来本作的歌曲一定不会少的。本次的试玩中只有一个Exhibition模式可以选择，进入选择队伍的画面发现只有巴西、阿根廷、葡萄牙、法国、西班牙、土耳其六支授权的队伍可以使用。赛前调整阵容的画面与选项基本没有什么变化，选择球员时按左右键终于可以迅速在替补与主力阵容之间切换了，不容易呀。试玩版中只有选择巴西与阿根廷对战时才会出现球员入场的动画演示，球场、球员与赛场观众的建模都比《WEX》要细致不少，不过那个帧丢得让人心惊肉跳，无奈之下只能跳过。



■本作的DEMO已经可以在Xbox LIVE上下载了。

本作操作上的感觉更加真实，球员动作间的衔接很流畅，草皮与球衣的表现与《WEX》相比也改观了不少，在球员跑动时我们甚至可以看到球衣的摆动。球员的小动作也更加丰富（试玩中没有看到拉球衣的动作），在处理高空球时尤为明显，经常可以看到球员一些非常规的动作停球或出球。正如之前宣传的那样，“TEAM VISION”系统，让球员的AI得到了很大程度上的进化，球员的跑位非常聪明，并会根据玩家的打法很快做出调整。“不黑屏直接在场上开球”这一点在试玩版中并没有表现出来，我们可以看到球员在摔倒时把球摆在地上正准备开球时，不知为什么屏幕依然会黑一下，相信正式版中这一点应该会实现。带球的操作上新增加了LB+RB（L1+R1）的侧身带球，利用这个操作可以衍生出更大幅度地进行快速变向等操作。假摔的加入也是一个“亮点”，它的操作为带球时同时按住LB+LT+RB（L1+L2+R1）三个键，在场上的任何位置我们都可以随心所欲地来表演假摔，经过数次试验，发现裁判的眼睛是雪亮的，不管多么逼真的表演，换来的都是裁判无情的黄牌。[文：火云]



■暂停时出现的教练席画面有时相当搞笑。

刺客信条 ACT

原名 Assassin's Creed | 厂商 Ubi Soft | 预定2007年11月发售

赞 这是一座活生生的城市

试玩版玩到一半，我忍不住对负责向我讲解的工作人员说，“这是一座活生生的城市”！然后爬上这座城市高塔的顶端，哼起那首“lonely souls”，感觉真不错。

憾 变操作有些复杂

我抱怨操作有些复杂，工作人员瞪大眼睛一再向我强调“其实很简单，很简单……”，但我还是觉得切换状态的设定有些复杂，有些复杂……

《刺客信条》出现在微软展区，一是因为育碧本次没有参展，二是只有微软展出了X360版，PS3版无缘得见。在微软展区里只为三款游戏设立了专门的“小黑屋”，《忍龙Ⅱ》是一个，另一个就是《刺客信条》，还有一个《DARK SECTOR》和《刺客信条》在一个小黑屋，但游戏素质实在不敢恭维，乏人问津。

《刺客信条》也是整个场馆当中为数不多的“需要排长队”才能玩到的美式游戏，我和ACE飞行员排了差不多两个小时的队才玩到……不过试玩过后，还是感觉这两个小时的队排得挺值的。

虽然《刺客信条》早在去年E3上就公开了，但一直都处在“演示”的阶段，玩家只能看，玩不着。所以这款看起来超级吸引我的游戏到底玩起来如何，在进小黑屋之前心里还真是没底。而且从某种意义上来说，《刺客信条》与《MGS4》挺像的，都是那种单凭试玩很难体会的游戏。不过《刺客信条》好就好在每个试玩台都配有一个工作人员给你做讲解，我也走运，给我讲解的是游戏的工作人员，而不是那些基本只会笑的展台小姐，在试玩的过程中我问了不少的问题，他都一一做答。

游戏将以任务制的形式展开，首先工作人员会给我演示第一个任务，一边演示一边介绍操作，在成功干掉第一个对手之后，再轮到我上手。游戏在海港城市艾可内展开，艾可就是我们在预告片中见到的那座巨大的城市，据工作人员介绍说正式版将会有三个这样巨大的城市，城区里人来人往，我们的主人公要做的就是隐藏其中，伺机靠近目标人物，干掉他。在预告片中我们见到主人公跳跃攀跳时的敏捷身手和战斗时的高超剑术都能够在你的手中亲自实现，在游戏中主人公有两种状态，可以简单理解为“动作”状态和“战斗”状态，通过按下手柄的LT键来切换；动作状态自然没得说，非常好，攀爬时基本可以做到随心所欲，最后爬上那座城市的最高处往下看的时候……喜欢《波斯王子》的一定会爱死这游戏。而战斗状态就很难讲了……但可以肯定的是战斗系统比《波斯王子》历代都要强……至于刺杀系统，感觉和《波斯王子3》的“背后瞬杀”有点像，关键是别人不能发现你，或者说目标要背对着你才能被一击死。另外，你的暗杀目标以及他的保镖可能和普通人没什么两样，这就需要运用到主人公的“鹰眼”能力，在高处使用这个能力之后，就能够“一眼”发现目标在哪里——目标人物全身呈黄色，其他有恶意的敌人呈红色，你可以和预告片里那样假扮成僧侣接近目标人物，干掉之后再夺路而逃，真是帅呆了！[文：GOUKI]



■通过TGS的试玩，我们可以肯定本作是完全值得期待的。

使命召唤4 现代战争 FPS

原名 Call Of Duty 4 | 厂商 Activision | 发售日2007年11月5日

赞 我们就想要这样的游戏

无敌的气氛，一流的设计，那种一气呵成的感觉简直如同看战争大片一般，男人的游戏。

憾 无憾

迄今为止，我们确实没有发现游戏的任何缺陷，无论是单机任务还是联网对战模式。

原以为作为一款FPS游戏，《使命召唤4》(简称《COD4》)不会参加本次TGS游戏展，没想到第一天在SCE展区内，我们惊喜地发现了全场惟一一台《COD4》试玩机台。由于这是我们第一次玩到PS3版的《COD4》，而且还是单机任务模式，所以这次试玩在我心中犹如大熊猫一样珍贵。

试玩一开始，画面内会用军事感很强的3D相框图形为玩家展示这次任务的概况和敌人基本分布情况。对于这种表现方式，我们也习惯了，没啥特别感觉。不过正式进入游戏画面，《COD4》的强大就立刻显现出来了。凌晨1点23分29秒，玩家成为了一名SAS队员(英国空军特种部队)，乘坐直升机前往一艘外籍货轮执行突袭任务。由乘坐直升机开始的FPS游戏简直多如牛毛，而没有哪一款游戏像《COD4》这样会煽情，这样有派头。现在的巴伦支海海面上狂风大作，电闪雷鸣，滂沱大雨之下的货轮仿佛随着都会倾覆。在这样的环境下执行任务简直就是虎胆龙威。这次任务的领队是男人味十足的胡子大叔Price上校。游戏将这个男人活灵活现地呈现在我们面前。老练、沉稳、身经百战……叼着雪茄的他仿佛就像在看报纸一样悠闲，跟着这样的老大混，我们放心。带给我们强烈临场感的就是游戏的语音，严肃、果断富有强力感染力，贯穿整个流程的语音时刻提醒着玩家你现在是一名战士而不是一个观光客。在场景关键片断的时，游戏会响起电影级的背景旋律，素质之高完全可以胜任任何一部战争电影。

从绳索滑下来，SAS队员就开始了闪电般的清剿驾驶舱工作。整场战斗如果玩家动作不快点的话，完全就没有杀敌的机会，你的队员动作之快简直就像在相互比赛一样。这哪里是突袭、这完全是武装镇压……游戏在60帧流畅的画面下运行，各种特效的运用格外成熟。我不清楚制作小组怎么做到的，不过《COD4》的整体画面效果可以说是当今一流的，我欣赏这种完全写实的画面。随后玩家跟随战友突入到船舱内，当你目睹队员破门之前将MP5换成霰弹枪的动作时一定会惊呼：专业啊！其实整个试玩版等于就是带领玩家在游戏中观光一下，你跟着Price上校就可以了。即使这样这个试玩版还有一个小高潮，当得到船舱内的敌人资料后，突然发生大爆炸，整艘货轮开始迅速下沉。第一次玩整个逃脱过程很刺激(不剧透，留给玩家体验)，当你跳上直升机紧紧握住Price上校的手时一定有种患难与共的感动。在调动玩家情绪方面《COD4》拥有过人的手段，带给你的感动将超越当今任何一款FPS游戏。

"这是我们制作过的最强游戏"。《COD4》的制作人Grant Collier向我自信地说道，对此我本人也深信不疑。[文：ACE飞行员]



■比起静止的图片来，游戏的实际画面更加动人心魄。

鬼泣4 ACT

原名 Devil May Cry4 | 厂商 Capcom | 预定2007年第四季度

赞 无比的华丽

优秀的画面和梦幻般的过场动画都将成为本作傲人的资本。流畅的动作与手感同样令人佩服。

憾 无法深入了解系统

试玩版所涵盖的系统非常有限，刚玩出点味道就结束了。

如今谈到"《鬼泣》系列"，许多动作游戏玩家都会摇摇头，我个人也对这个《鬼泣4》没啥特别期望。通过这次TGS的亲身体验，彻底改变了我对《鬼泣4》的认识，丰富而又抢眼的参展内容重新点燃了我对本作的热情。

这次Capcom为《鬼泣4》布置了大量的试玩台，不但自家展区有12台试玩，X360展区和PS3展区都设置了试玩台，并且PS3试玩全部支持振动手柄。我特意比较了一下《鬼泣4》在PS3和X360上的画面表现，可以说两者几乎看不出任何差别。至于操作，由于如今PS3的振动手柄也已经推出，所以两者在操作上的差别也不大，我个人感觉PS3的振动感要比X360稍微强烈点。本次TGS提供的是《鬼泣4》试玩版Ver.2，整个试玩分为两大部分，试玩者只能选择其一进行。其一是通常流程战斗，大约15分钟可以完成。Capcom在ACT手感的把握确实已经驾轻就熟，像《鬼泣4》这种大牌更可以说是无懈可击。新主尼禄挥刀感觉很有力量，看似比较笨重，但玩起来感觉却没有看上去那么累。"恶魔右腕"这套打击系统估计各位关心《鬼泣4》的玩家都听说了，这是尼禄的灵魂。光看视频是无法完全体验"恶魔右腕"的乐趣的，借助"恶魔右腕"游戏派生出许多连续技和技巧都会令游戏乐趣大增。我在试玩的时候就不停地琢磨"恶魔右腕"的连续技，确实比想象中有趣得多。尼禄的大刀蓄力系统威力强大，效果绚丽，不过这套蓄力要配合时机按键才行，并不是按住一个键就能蓄好的。试玩的第二部分就是对火焰魔神比列的BOSS战。基本原理就是利用"恶魔右腕"抓住它脸部飞向其头部用刀砍杀。原理是很简单，但要保证每次都能给比列造成重创还需要对时机进行很好的把握，而且在战斗后期比列的攻击变得疯狂，它的几次攻击就能要了尼禄的性命。

在本次TGS最后一天，Capcom还为《鬼泣4》举办了一个活动，制作人小林裕幸亲自讲解了游戏开场一幕"尼禄与但丁"的对决战，由Capcom员工进行了现场演示。《鬼泣4》的过场动画比3代还要酷上10倍，完全可以当电影来观赏。动画中的武打设计极富想象力，但丁的某些镜头帅得难以形容。在整场战斗中，尼禄的"恶魔右腕"起初还可以抓住但丁，但到了战斗后期但丁能够轻松挣脱"恶魔右腕"，游戏会以无缝连接的动画交代整个挣脱的过程，随后但丁会用剑对尼禄进行犀利的攻击。最后，在尼禄发疯似的步步紧逼之下但丁差点变身成魔人……在这场战斗中轻狂的尼禄和老练的但丁都有一流的表演，他们都是奥斯卡奖有力的争夺者。游戏能做到这个程度实属不易。

在会场上还播放了两段《鬼泣4》的全新预告片，魔剑铠甲骑士团，巨龙变形BOSS，镰刀怪，地狱犬等个性张扬的敌人陆续登场，Trish与Lady两位美女的回归同样令人振奋。这些猛料都是第一次公开，看得人热血沸腾。通过这次TGS，我发现了《鬼泣4》的强大，它仍然代表着当今ACT游戏的最高水准。[文：ACE飞行员]



■在试玩版中，霜魔的实力很弱，几个投技就能搞定它们。

Wii 新作尝鲜

虽然今年任天堂并没有参展，不过各个游戏厂商还是拿出了不少对应Wii平台的游戏来吸引玩家的目光，而为了帮助大家尽可能多地了解具体情况，本次我们试玩的Wii游戏都分布在不同的厂商，如世嘉的《风来西林3 机关屋中沉睡的公主》、Square Enix的《陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》以及Koei的《欧普纳大冒险》都偏向与喜爱RPG的玩家，基本不会运用到体感操作、Capcom的《生化危机 安布雷拉历代记》、MMV的《英雄不再》以及NBGI的《灵魂能力 传奇》则更强调精确的瞄准和爽快的战斗，不但相当考验玩家的反应力，不时挥动手柄也能有效调动玩家的游戏情绪，凭借Wii的新奇操作，吸引了无数玩家停下脚步一试身手。



风来的西林3 机关屋中沉睡的公主 RPG

原名 风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫 | 厂商 SEGA | 预定2008年初

赞：3D的画面看上去依旧感觉清新。

憾：对于FANS而言能够玩到这款游戏是无憾的。



▲试玩厅中的工作人员为了配合游戏的风格，都身着相当漂亮的粉色和服。

本作最大的改变就是采用了全3D的画面，让以往活跃在2D世界中的西林更加鲜活，由于试玩时官方只提供了Wii的传统手柄进行游戏，所以游戏是否对应双节棍手柄尚不明了。试玩版允许玩家探索机关屋的前三层直到遭遇第一个BOSS，而跟随在西林身后的两名同伴这次也可以由玩家亲自操作，只要打开系统菜单，选择“仲间”中的同伴名称即可实时切换且不消费玩家的行动回合：西林属于攻守兼备的全面发展型角色；飞鸟使用长枪，但只能攻击自己面前的一格，利用高敏捷回避敌人的攻击再进行反击；千社使用双刀，每次攻击有两次判定，不过第二次的伤害约为第一次的一半，防御力比较优秀。探索中一个最大的改变就是对“诅咒系”和“祝福系”的物品使用颜色进行区分，即便是没有进行鉴定，玩家也可以在拾取该道具后实时判断是否使用或装备。［文：晴天］



◀游戏的画面对应480p，所以看上去相当的柔滑与清晰。

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 RPG

原名 チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫 | 厂商 Square Enix | 预定2007年12月13日

赞：陆行鸟实在是太可爱了，每个动作都充满了”萌“要素，实在是吸引女性玩家的不二利器。

憾：每次发技能的时候都要调出菜单的操作比较繁琐，使游戏的流畅度大大降低，如果有快捷键一键发招就好了。



▲排队试玩本作的多为女性玩家，陆行鸟的可爱果然锐不可当。

游戏贴心地设计了直握和横握遥控器手柄两种操作方式，以满足不同玩家的要求，而在本次的试玩版中除了有“火焰的洞窟”供玩家探索外，之前公布的职业系统也浮出水面，与晴天猜测的实时更换不同的是，职业必须在进入迷宫前在入口的水晶处决定，在BOSS前无法更改，不同的职业的初始能力和技能不同，而且在升级时能力的成长幅度也有所差别，无论你是否熟悉《最终幻想》系列”的职业系统，多尝试几次就能体会到其中的差异。在迷宫中和敌人战斗时，陆行鸟各种可爱的动作是最有趣的地方，晴天选择的骑士职业，在一开始便拥有攻击自身周围八格的范围攻击技能，需要消耗2格SP，发动时先按下A键打开系统菜单再选择相应技能即可，而游戏中增加SP的方法则是通过移动或攻击敌人。惟一让人遗憾的是，在试玩关卡中击败敌人无法取得使职业等级上升的道具，但从官方公布的情报来看，人物等级和职业等级是分开进行累积的。［文：晴天］

欧普纳大冒险 RPG

原名 オプーナ | 厂商 Koei | 预定2007年11月1日

赞：独特的战斗操作估计会吸引部分玩家。

憾：人设不讨人喜欢，与可爱还有一段距离。



▲战斗画面的效果还是比较华丽的。

光荣的野心之作《欧普纳大冒险》是由原《DQ》制作团队开发的RPG。本人实际玩到之后有点吃惊，因为游戏的操作居然是以左手的双节棍手柄为主，包括移动和战斗。游戏中的人设均是球型，而战斗时的普通攻击就是扔球。玩家需要扳住双节棍手柄上的摇杆朝一个方向蓄力，之后松开的话就能把球扔出去，有点射弹弓的感觉。蓄力会消耗能量，消耗能量越多则威力越大，但各角色必须要将能量蓄至100后才能行动，因此蓄力有利有弊。



■本作号称要卖百万，目前看来能过半便不错了。

玩家扳住的方向不同，会让普通攻击产生变化。比如如果朝左方向扳住摇杆的话，松开时就能对从左至右的一列敌人进行攻击。对付空中的敌人自然就是朝下方向蓄力了。右手的手柄则是用来调出菜单、决定选项的，同样可以选择必杀技使用。本作的试玩版比较有意思的是，玩家可以任选3个存档开始游戏。如果选择新游戏的话，要从开场动画开始玩起，而且不能跳过，因此很少有人会去选择。3个存档分别是游戏开始后一周、一个月和两个月，读档之后感觉和正式游戏没有差别，看来光荣已经完成了这个游戏的制作。不过作为试玩版来说无疑是有些马虎。［文：纱迦］

灵魂能力 传奇 ACT

原名 SOUL CALIBUR LEGEND | 厂商 NBGI | 预定2007年冬

赞 手中无剑，心中有剑

行云流水般的砍杀，从未有过的剑术体验，游戏时就好像自己身临其境一般。

憾 横劈竖斩，仅此而已

招式技巧大幅删减，能够使用的招式太少，游戏的耐玩度堪忧，玩家容易产生腻了的心理。



■游戏的画面和2代比较接近，不如3代。

在来到日本前便已经得知，圣战士索非蒂亚也是本作可以使用的角色。这下子可以使用的角色数量尽管还不能与FTG相比，但已经相当丰富了。本次展会上出展的《灵魂能力 传奇》有单人模式和双人模式可以体验。单人模式是控制御剑平四郎和西格飞两人，最后以砍杀巨龙珐芙娜为结束。老实说，这个单人模式实在是短得可以，打得快的话基本上3分钟就能过关，之后你就被工作人员请走了。

本作的操作与预想中有一定差距。出招全靠挥动右手的遥控器手柄，上下挥动为纵斩，左右挥动为横斩。但上下挥动不等于过去的B键，左右挥动不等于过去的A键，而是有专门的动作。从上往下挥是一个动作，从下往上挥又是一个动作，从左往右、从右往左也是一个道理。由此可以产生各种组合，形成不同的招式。像御剑平四郎的天神乐（前斜方向移动中BB），在本作中就成了下上挥两次，从动作上来看还是比较接近的。但由于没有方向键的组合，因此招式要比FTG版少很多。纱迦在试玩的时候没能试出腿技，不过相信游戏中肯定不会少。至于初学者只要朝着一个方向狂挥手柄，就可以使出一套组合技将敌人放倒。



■游戏采用自动锁定系统，面对群敌时还是有点吃力的。

游戏中跳跃有专门的按键，是B键。玩家可用浮空技将敌人挑飞，之后跳起追加。另外C键为防御，Z键为发动特殊攻击。特殊攻击的意义不明，似乎就是属性攻击，使用次数会在画面上以珠子来显示。C键和Z键齐按则为投人，投人是瞬间完成的，不排除可以形成换人连续技的可能。

双人模式和单人模式比起来要厚道得多。双人模式可以使用多喜，而过关的时间也要长得多。本次展会上仅展出了双人合作冒险的要素。双打时画面会以左右分屏来显示，从实际试玩的情况来看非常流畅，游戏的视点也相当舒服。双打冒险的地点是金字塔内，这里有众多的机关，还有各种瓶瓶罐罐可以打碎，里面有可能藏有各种道具。

从试玩的情况来看，游戏的最大问题就是内容似乎不太丰富。升级和收集的要素在试玩中都没能看到，希望正式版会有更加充实的内容。［文：纱迦］

英雄不再 ACT

原名 NO MORE HEROES | 厂商 MMV | 预定2007年12月6日

赞 还算爽快的战斗，游戏很有特色。

憾 风格比较怪异，能够接受的玩家估计不多。



▲试玩台前的都市模型做得栩栩如生。

MMV展台最耀眼的游戏便是这款《英雄不再》，据三上真司对我们透露说，他也为这款游戏出了力。游戏的风格类似于Capcom之前的《杀手7》，但人设明显要讨好得多，几位女角色还算美艳。不过玩家扮演的主人公则是一个不折不扣的御宅族，和游戏的风格出入颇大，值得一提的是游戏的存档是以大便方式进行的。



▲游戏中有大量恶搞电影、特摄片和动漫的场面。

本作的战斗是以按键为主，锁定敌人后按键即可开始连续斩杀。和“《塞尔达》系列”比较类似的是，在砍中敌人的瞬间会有停顿，但本作的出刀频率非常高，因此连砍之下会连续停顿，给玩家带来另类的感受。当将敌人砍至重伤时，画面上就会出现一个怪异的箭头，此时按着箭头方向挥动摇控器手柄，即可使出终结技。总的来说若能接受游戏的风格便值得玩下去。［文：纱迦］

生化危机 安布雷拉历代记 STG

原名 Biohazard：Umbrella Chronicles | 厂商 Capcom | 预定2007年11月13日

赞 恐如果你是一个《生化危机》FAN那就不要错过。

憾 游戏的节奏太慢，射击角度单一。



为了玩这个试玩版，我在记者日当天居然也需要等将近40分钟。如果你是一位生化FANS的话，我要告诉你，这个游戏，嗯……不行！其实我想说：“很差”。至少试玩版非常没劲。主要是其一，游戏的整体节奏缓慢，僵尸没有给人带来压迫感，你完全可以慢条斯理地将它们消灭掉。加入的挥刀动作制作得也非常草率，随便动一下左手的手柄屏幕上会出现简陋的白色划痕，就这样敌人都倒下了。整个试玩版在不紧不慢的流程中度过，除了霰弹枪还算痛快外，剩下的武器都像挠痒痒。其二就是射击角度单一，除了朝前方射击外，镜头就没有啥变化。即使有也是镜头慢慢的移动。《历代记》就是传统的“轨道游戏”，玩家被绑在了有轨电车上，自由度很低。感觉Capcom在本作上并没有花太多心思。［文：ACE飞行员］



■游戏采用自动锁定系统，面对群敌时还是有点吃力的。

PS2+PSP 新作尝鲜



在PS3、X360等次世代主机大作爆发的时候，作为现役主机的PS2的确已经有了一定的萎缩，虽然各大厂商都有作品推出，但各自的重心显然已经放在了次世代主机上，PS2上的游戏其分量已经没有那么重了。而PSP方面则有几个亮点，NBGI的《机动战士高达 圣战》、《星之海洋 初次启航》、《凉宫春日的约束》等都各自有自己的FANS群，特别是前两款，其素质都非常之高，前者战斗时的手感非常不错，而且帧数充足；后者是完全重制，全语音、新动画、新战斗系统更是让玩家赞不绝口，相信之后的《星之海洋 二度进化》也会有很好的评价。另外，随着新型号PSP的发售相信在以后的日子PSP上的游戏数量会得到一定数量的增加。

PS2	《格斗之王98 终极之战》、《阿尔卡那之心》、《世界英雄 豪华版》、《战国BASARA 2 英雄外传》、《宿命传说 导演剪辑版》
PSP	《凉宫春日的约定》、《星之海洋 初次启航》
	注：《战国BASARA 2 英雄外传》还有Wii版。

格斗之王98 终极之战 FTG

原名 THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH 厂商 SNK 发售日未定

赞 全方位的调整，简直就是新作。

憾 9年重聚，多少人愿意梦回98？



自从今年斗剧加入了《格斗之王98》后，这个经典游戏的人气又有所复苏，为此SNK Playmore推出了这款游戏。本作是《格斗之王98》的加强版，针对游戏的平衡性和系统进行了调整。游戏新增了终极模式，此系统可以自由组合ADVANCED模式和EXTRA模式的要素，而ADVANCED模式和EXTRA模式本身也有大量改进。游戏从表面上来看仅新增了吉斯、克劳撒、比克、如月影二、藤堂香澄这5名新角色，实际上很多角色都增加了EX版设定，因此可使用角色数量有望翻一倍！据纱迦现场体验，游戏中还可以遇到高尼茨和大蛇，这样在《格斗之王98》之前的所有角色都会出现在游戏中了。即使是老角色在游戏中也会有大量变化，增加新技巧是最普遍的，旧招的判定、硬直、威力也有全新的调整。在纱迦的测试过程中，感觉新加的角色中克劳撒是最具魅力的，两种指令投、多段飞行道具、中段战斧踢都相当帅气，超杀更有《饿狼传说REAL BOUT SPECIAL》的指令投死亡旋风，只是出招变为3个反半圆，感觉十分夸张。新角色获胜后的特写也是模仿原版的，令老玩家十分怀念。从"梦战斗未结束"（老版的副标题）到"终极之战"，老玩家终于圆梦了。[文：纱迦]



阿尔卡那之心 FTG

原名 アルカナハート 厂商 AQI 预定2007年10月11日

赞 少有的2D格斗新作，可以一试。

憾 缺乏群众基础，玩家可能不会接受。



《阿尔卡那之心》是今年在日本颇为火红的萌系格斗游戏，游戏中可以使用的角色几乎全是女孩子。游戏人设算不上出色，不过各种卖萌的镜头层出不穷，因此也吸引了一些玩家。游戏的最大特色在于选定角色后还要选择阿尔卡那，阿尔卡那在游戏中的作用有如《乔乔的奇妙冒险》的替身。游戏有12名角色和10个阿尔卡那可供选择，这样就能产生120种变化。因为游戏的发售日已经临近，所以本次展会上展出的版本基本上就是完成版。整个展会仅在Capcom展台有本作的试玩，这也是CapcoM展台本次展出的惟一一款格斗游戏。本作的街机在国内非常罕见，从试玩的情况来看游戏玩起来更像是同人FTG，不过画面效果还是非常华丽的，玩的价值还是有的。[文：纱迦]



世界英雄 豪华版 FTG

原名 ワールドヒーローズ ゴージャス 厂商 SNK 预定2007年10月18日

赞 经典回归，老玩家不容错过。

憾 新增要素太少，也就用来怀旧了。



"《世界英雄》系列"是SNK昔日的一大主力，由于版权并非直属于SNK Playmore，因此本系列复刻的次数不多。这次的《世界英雄 豪华版》收录了全系列的4款作品，包括《世界英雄》、《世界英雄2》、《世界英雄2 JET》和《世界英雄 PERFECT》。游戏中忠实收录了这4款游戏，换而言之也就是没有新要素，画面也没有强化。本人在此之前一直没有玩过初代的街机版，这回算是开了眼界，不过画面就……

家用机版惟一的新要素就是对应网络对战，不过玩这个游戏上网的人肯定不多。值得一提的是本人在试玩时遇到一位日本高手，其水平之高是我在国内未曾见过的，令我大开眼界。想必这位玩家当年也是称霸一方的豪杰。[文：纱迦]



◀吕布也是系列中可以使用的角色之一。

战国BASARA 2 英雄外传 ACT

原名	战国BASARA 2 英雄外传	厂商	Capcom	预定2007年11月29日

赞 诚意十足

海量新增要素。

憾 感觉不变

Wii版没有特别之处。


推荐

■风魔小太郎是游戏中惟一没有配音的角色。

本作是《战国BASARA 2》的资料篇，将推出PS2和Wii两个版本。作为一款资料篇而言，本作的分量是相当充实的。游戏中可以使用《战国BASARA 2》的全部武将，使得人物数量达到了30人，并增加了松永久秀这名新角色。游戏还增加了双人对战模式，虽然玩法不是像《战国BASARA X》那样的2D FTG，但是也有数种供多人同乐的方式。除了对战模式可以双打外，天下统一模式也支持双打，这实在令人兴奋不已。在现场试玩时还发现了一个不能选择的外传模式，看来本作还有秘密没有公开。


■试玩台前的本多忠胜真是威风八面。

本次TGS的试玩可以使用3名新角色，分别是片仓小十郎、阿市和浅井长政。这3名角色基本上可以通吃全部男女FANS，不过要论人气的话森川智之配音的片仓小十郎无疑具有压倒性的优势。纱迦在试玩排队时发现排队的几乎90％都是女性，一等到影像中出现片仓小十郎或真田幸村时，耳边就会响起震耳欲聋的欢呼声。伊达政宗、长曾我部元亲在女性玩家心目中的人气也很高，连带着游戏制作人小林裕幸也沾了光。

从试玩的情况来看，游戏在系统方面没有变化。新增的角色个个都有至少一式好用的固有技，BASARA技也都不错。打起来感觉和原作没什么区别。[文：纱迦]


■试玩前工作人员派发的操作卡，与前作没有区别。



不服不行啊——M-ZONE音乐装备重装上阵啦! 现在使用动感地带音乐套餐，就发送套餐编号到10086，炫音炫乐等我听，音乐无限，随时在线，发送“音乐随身听”到12530，我在哪儿，音乐就在哪儿，动动指头劲歌、酷铃手到擒来，只要编辑短信发送歌手名歌曲名或相关内容到12530，天下音乐任我搜。音乐青年们，偶像已被包围，还不赶快拿下?！“动感地带”(M-ZONE)——**我的地盘，听我的!**

客服热线：10086 www.chinamobile.com

详情请发送短信“我的音乐地盘”到12530查询，也可拨打12530按1键抢先体验活动音乐

凉宫春日的约定 AVG

原名	凉宫ハルヒの约束	厂商	NBGI	预定2007年12月20日

赞 栩栩如生

运用最新技术打造的丰富面部表情，综合各种"萌"元素的最强角色游戏。

憾 玩法单调

传统文字AVG的玩法，剧情也没有什么惊喜，只有FANS才会感兴趣。

去年红得发紫的动画《凉宫春日的忧郁》，直到今年冬天才来得及推出游戏，不得不说这些厂商眼光的确太短浅了。不过FANS的热情似乎完全没有冷却下来，目前系列小说销量超过400万，动画销量100万，漫画销量80万，本作作为史上首款游戏也出尽了风头。

游戏的玩法是标准的AVG形式，玩家要扮演男主人公阿虚与各位团员搞好关系，友好度的高低会决定剧情的走向。在试玩游戏前，首先要观看游戏的开场动画，不过这段动画就是动画版的片头，只是没有字幕。进入游戏后是为TGS专门准备的3个部分，老实说这种游戏体验几分钟其实是玩不出什么味道的。不过在游戏中我们已经领教了SOS系统(seamless operation system)的厉害之处。在SOS系统的作用下，角色的表情非常生动，和过去以静止图片或简单GIF来表现的方式完全不同，相信这项技术以后还有更广泛的应用。

在体验版中还可以试着打一场沙滩排球，这个迷你游戏的玩法非常简单，只要快速输入指令就可以得分。原来这个游戏完全就不是SPG啊！不过打排球时的Q版表情相当搞笑。和正常游戏一样的是，这部分也同样采用全语音的方式进行。

因为有本作的出展，NBGI还请来了为女主人公凉宫春日配音的平野绫举行活动。事先就有不少人预测到这将是本次展会最具人气的活动。由于去年X360的《偶像大师》活动造成了会场的交通堵塞，因此今年团长大人的节目被悄悄安排到了儿童区附近，NBGI展台仅会直播活动的影像。很多



■SOS系统的魅力，不玩过游戏是不知道的。

玩家在辛辛苦苦排了一个小时队之后才发现这一残酷的现实。尽管如此，NBGI展台前依然出现了水泄不通的人潮。日本玩家的热情实在令人佩服。

平野绫在现场面对2300多名观众演唱了3首歌曲，并以《幸运星》中泉此方的声音回答问题，将现场的气氛推向最高潮。近年人气急升的"乱入王"白石稔也不失时机乱入，并现场体验了SOS系统，结果被杉田智和当即叫警卫架走，引来一阵阵笑声。活动结束后的第2天，《凉宫春日的约束》凭借SOS系统勇夺日本游戏大赏2007的FUTURE奖(即未发售游戏奖)，有爱的玩家一定不可错过这款游戏。[文：纱迦]



▲有平野绫出面宣传，本作的销量至少有6位数。

宿命传说 导演剪辑版 RPG

原名	Tales of Destiny Director's Cut	厂商	NBGI	预定2008年初

赞 里昂篇内容能知道这个系列人气最高角色的秘密。

憾 画面、战斗跟之前的版本没有变化。

这款游戏的试玩很人性地有两个模式，但实际上绝大部分玩家试玩都会直接无视原来的内容而直接选择"Leon Side"。进入里昂篇后玩家操纵的角色就变成里昂，起始地点是里昂位于达利尔杰特的家。一开始就是里昂的独白，想成为配得上玛莉安的人。接下来就是接到有神秘的两位女性的消息，当然，这两位女性就是鲁蒂和玛丽，玩家这时就会知道其实里昂一直知道鲁蒂是他的姐姐，不过还不确认。接下来就是出城前往哈门兹城去见鲁蒂，大地图可以看出和之前的《宿命传说 重制版》没什么区别，但是此时不可原谅的事情发生了——为什么地图上多边形的里昂没之前《复刻版》的帅了！NBGI，给我跪下！进入战斗后依旧与之前的版本一样，系统一点没变，好吧，里昂那皮薄血



■这款游戏的目标毫无疑问是女性玩家

少的缺点也没变，唉，可怜的潜行者……来到哈门兹城里昂立刻看到斯坦，还对自己的实力担忧了一番，然后……试玩结束！NBGI，算你狠！在之后的两天对普通玩家开放的日子里笔者再也没能碰到这游戏，因为已经被疯狂的女性FANS包围了，特别是看到小对话里昂捋前额头发的镜头，尖叫声此起彼伏，有的还是结伴而行，看来这游戏真找对市场了。[文：邪魔天使]

星之海洋 初次启航 RPG

原名	STAR OCEAN First Departure	厂商	Square Enix	发售日未定

赞 重制的画面和战斗让人玩起来感觉是个新游戏。

憾 读盘时间稍微长了点，特别是切换到大地图的时候。

tri-Ace从来是个慢工出细活的公司，它的游戏不会让玩家失望，在试玩了重制的《星之海洋》之后这种感觉更深刻了。作为一款重制作品这款《初次启航》绝对值得玩家砸银子，运用了《星海2》的引擎，大魄力的半身像对话，全程语音，都能看到厂商的诚意。画面上最值得称道的是背景制作，从精细程度就能看出是重做的，不是拿之前的版本简单修改一下就完事。战斗方面完全继承了《星海2》，



战场是纵深的3D场景，在视角方面看得出这次给得更广，不过视角大了，相应的场地也变大了，玩家跑向敌人还要一定时间，不过手感方面就毫无问题，充分体现了"《星海》系列"战斗动作性强的特点。战斗结束后每个人的POSE还有变化，当然，战斗语音是少不了的，估计历代遇到强度不同的敌人台词发生变化的传统也会保留下来。试玩一开始就是守护村庄的情节，让玩家简单熟悉一下战斗系统，出城后可以看到大地图是3D的，不过这次试玩并没有PA，稍感遗憾。另外，片头的2D动画太有"传说风"了，不知道是不是因为都是Production I.G.制作的关系……[文：邪魔天使]



■《星海》的战斗从来都不需担心其品质。

NDS新作尝鲜

因为NDS在日本国民中的认知度逐年攀升，所以今年TGS提供的所有试玩游戏中，单以机种进行分类的话，NDS游戏的数量无疑是最多的，而游戏类型也涵盖了ACT、RPG、SLG、多人同乐以及教学软件等多个方面，为玩家提供更多元化的选择，势必将NDS打造成适合所有年龄，不同需求的互动掌机娱乐平台。本次我们进行试玩的NDS游戏主要集中在引起广泛关注的大作，如Square Enix的《勇者斗恶龙IV 被引导者们》、《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》、《最终幻想IV》；NBGI的《无暇传说》；SEGA的《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》，要想事先领略大作风采的玩家可要仔细往下看了。



忍者龙剑传 龙剑

ACT

原名	Ninja Gaiden Dragon Sword	厂商	Tecmo	预定2007年11月1日

赞：经典回归，操作独特。

憾：特色玩法褒贬不一。



▲用笔照着画个梵文就能发动忍术，我觉得蛮可爱的。

真是厂商多大胆，NDS多高产，《忍龙》居然也能搬到NDS上。通过试玩我是越来越佩服Tecmo了。这次NDS版的试玩内容比较充实，留给玩家的是游戏整整一大关。游戏在画面上采用2D背景加3D人物的方式，看起来效果真不错。游戏的限定比较宽松，拿着触笔随便在屏幕上乱划都能发出隼龙的各种经典动作。比如快速向上一划就是跃，紧接着一横划就是威力巨大的飞燕。惟一要使用的就是十字键的下，这个为防御按键。游戏中存档点就可回复全部体力。而本作神就神在，NDS居然实现了隼龙几乎所有的动作和经典的蓄力系统，玩家可以打得很花哨，比如用饭纲落一次性干掉敌人，而普通的平民打法也能有效的杀敌。忍术在游戏中威力惊人，面对第一个红龙BOSS，一个火球忍术加两下飞燕就解决了战斗。



◀游戏在音效上的表现也同样令人满意。

《忍者龙剑传 龙剑》是一款不可多得的ACT，他同样能让你体验到《忍龙》的精髓。［文：ACE飞行员］



最终幻想IV　RPG

原名　FINAL FANTASY IV　厂商　Square Enix　预定2007年12月20日

赞　加入了语音，让人物更加生动，游戏的画面也很漂亮。

憾　遇敌率太高了，游戏的帧数不是太足。

一进游戏就听到了语音，这是笔者试玩《最终幻想Ⅳ》时最惊讶的地方，曾几何时也能在NDS上听到能说话的《最终幻想》角色，这在以前也就只能想想，现在变为现实感觉有点不真实，总之一开始就惊艳了一把。进入游戏后可以看到凯恩和赛希尔的对话，谈话内容比较搞笑，说这次任务是专门为2007TGS而准备的。看得出游戏的整体风格和《最终幻想Ⅲ》是一样的，在人物服装的细节上进行了一些加强，还有就是人物比例，感觉比《最终幻想Ⅲ》多了一头身，人物都变高了一些，不过不知道预告里那些精美的CG会不会在游戏里出现，如果有那就太棒了。回到试玩，打开菜单就会发现同伴已经齐了，里面还有我们熟悉的希德船长。这次《最终幻想Ⅳ》的战斗采用了传统左右站位的方式，敌在我右，不像《最终幻想Ⅲ》那样是斜45度站位，不过在释放一些大魔法、必杀和召唤兽时还是会有特写。这一切都是在上屏幕显示，下屏幕显示人物的HP、MP还有TAB槽，但从整体来看下屏幕上显示的东西和绘图精细程度就显得简陋了许多。游戏在帧数上也有些略显不足，掉帧现象时有发生，这让游戏的节奏变得比较慢，而从试玩上来看游戏的遇敌率还是挺高的，但战斗节奏的缓慢加频繁的战斗是很容易让人产生厌烦心理的，希望在正式版的时候进行一些调整。[文：邪魔天使]



■要想玩到本作的话，就请一大早就来排队吧。





无瑕传说　RPG

原名　Tales of Innocence　厂商　NBGI　预定2007年12月6日

赞　战斗系统非常好，手感也不错。

憾　画面马赛克多了一点。

NBGI对“《传说》系列”历来是有偏爱的，TGS上总是专门划出一个比较大的区域供玩家试玩，今年一样，一排《宿命传说 导演剪辑版》，一排《无瑕传说》。说实话，在听到《无瑕传说》的消息时真的很担心是像《风雨传说》那样的地雷作。但在看到是用《深渊传说》和《宿命传说 重制版》的战斗系统后就对这游戏比较放心了。毕竟Namco是个很懂得吸取教训的公司，只要它认真做一款游戏那么就不会差。

一进游戏首先看到依旧是——马赛克，当然，这是没办法的事，不过让人感到欣慰的是这次《无瑕传说》终于有丰富的语音了，对于《传说》而言怎么能没有语音呢？对这一改动还是感到很高兴的。接下来就是重头——战斗。游戏采用可见式遇敌，在看到敌人后可以按键攻击它，这样在进入战斗后全部敌人就会减少一些HP。战斗是明显带有《深渊传说》影子的，无论是随意移动还是打击手感，除了不能震动都与《深渊传说》无二，再加上空中连击，感觉这次《无瑕传说》的战斗完全来了个大翻身，可惜笔者在试玩时没有蓄满状态槽没有看到“无限压制”的效果，不过一想到是群殴就觉得爽啊。另外这次多了一个“类型”的系统，就是选择角色的类型，是攻击型还是防守型，而在升级时还有相应能力的获得。在战斗之后金钱会以金币的形态留在战场上，需要玩家自己去捡，不过时间到了金币就会消失，所以要尽快抢哦。[文：邪魔天使]


■本作的战斗恢复到以前的水准，这是让FANS最欣慰的地方。



戏剧迷宫 樱大战 缘因有你　RPG

原名　ドラマチックダンジョン サクラ大戦 君あるがため　厂商　SEGA　预定2008年春

赞　系列女角一网打尽，一个都不少。

憾　老玩家定然不知所措，游戏类型不太符合该系列。

之前的资料表明本作是一款采用《不可思议迷宫》系统的游戏，从试玩情况来看整个游戏完全就是《不可思议迷宫》的翻版。游戏的片头保持一贯的高素质，不过是从历代片头中剪辑而成的。游戏中可以与系列史上的全部角色组队，但在试玩版中仅能和花组的角色共事。进入游戏后，音乐是大家非常熟悉的初代音乐，接下来就是温馨的剧情交代画面，不过令人失望的是各角色的语音非常少。对话完毕后就进入战斗部分了，游戏中意外地没有出击动画。

战斗部分则与《不可思议迷宫》如出一辙，连满腹度设定也有，除了名字不同外还真没看出有什么区别。玩家在战斗中扮演的是大神一郎，在迷宫中可以与3人同时组队，试玩版中是与真宫寺樱和艾莉斯一队。玩家可以对队友下达命令，默认控制的真宫寺樱非常厉害，一路上狂放樱花放神，此技攻击范围很广，往往是玩家刚进入一个区域，樱就一顿狂轰将敌人消灭了。值得一提的是战斗中的语音比较多。

迷宫的走法非常简单，如果不是想刻意追求收集的话，找到台阶就可以放心进入下一层。到了最后一层时，会出现一个BOSS，不过此时会出现剧情：玛莉亚一枪将其轰飞，之后玛莉亚加入，不过剧情也随之结束。结束后玩家可以抽取一张照片作为试玩纪念，纱迦抽到的照片是东京、巴黎、纽约的“商店娘”的合影，还是比较有纪念意义的。[文：纱迦]





■3位女一号欢聚一堂，系列FANS怎能不捧场。

勇者斗恶龙IV 被引导者们 RPG

原名 ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち　厂商 Square Enix　预定2007年11月22日

赞 更具人性化的系统

大陆地图的探索方式、战斗时角色与指令的对应关系都将初版没有完善的细节进行了强化，另外还能看到角色头像，游戏起来更加顺畅与惬意。

憾 画面最不能让人满意

看不出明显变化的游戏画面。

如果仅从画面的角度来说，作为重制版的这款作品并没有让人感觉到惊艳的地方，或许“国民级游戏”本来就是以这种朴素和极具内涵的表现方式来吸引玩家。试玩版有第一章和第五章供玩家选择，其中第一章是以战士莱昂的视点让玩家体验游戏最开始的故事，而内容也完全忠实于最初的FC版，但不排除在正式版中会加入一些新的情节和事件；要完全体会到游戏的系统精髓所在，选择第五章游戏则是最佳的选择，在村庄中移动会同时使用上下两个屏幕显示场景，而大地图的行动界面给玩家最直观的感觉就是更加人性化，NDS的上屏会显示整个游戏的大陆地图，并且根据玩家的移动路线，一些未探索的区域会在地图中慢慢显现出来，绝对不会出现以往找不到目的地而到处瞎转的情况。遇敌方式仍然采用经典的随机方式，而且从移动画面切换到战斗相当迅速，选择指令的方式仍然分为半自动化的“战术制”和逐个下达指令的“命令制”：在“战术制”中选择相应的战术后，玩家只需要选择主人公的攻击方式即可，其余同伴则按照自己的思维方式进行战斗，适用于敌我实力差距较大的普通战斗；“命令制”则更适合于步步为营的老玩家，并且在该模式下，上屏幕不但会显示每位同伴的头像和状态，所使用的攻击方式以及目标敌人都会一并显示，所以如何更有效率地消灭敌人以及保存队伍的实力，玩家都能更快地找到依据并进行下一轮的战略部署。敌人的攻击动作也相当流畅，甚至连一些魔法的效果也进行了重新设计，将原来通过文字表达的方式转换为了动态演示足以让老玩家感动不已。最后值得一提的是制作人员也很有心地为游戏中的所有道具都绘制了对应的图案，无论在罐子等隐藏地点发现道具，还是在商店中购买物品，对应的图案都会实时地显示在屏幕上，当然最吸引大家的肯定是各种华丽装备的造型了。［文：晴天］



■人性化的战斗肯定会成为本作最吸引人的地方。





▲试玩本作的赠品是一个刻有羽毛图案并嵌有红色宝石的泪珠状坠饰。

◀从公共开放日开始，这里每天都会有大量的玩家来重温经典的无穷魅力。

最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 S•RPG

原名 ファイナルファンタジー タクティクス A2 封穴のグリモア　厂商 Square Enix　预定2007年10月25日

赞 色彩艳丽

NDS上难得一见的精美画面让人过目难忘。

憾 CG动画仍是谜

整个试玩版的内容包括选择“最初的冒险”都没出现CG动画。

这款时隔4年半之后的续作显然是今年SE提供的试玩作品中排队等候人数最多的，而试玩版中同样为玩家准备了“最初的冒险”用来了解游戏最初所发生的故事，以及一个存档文件来熟悉游戏的进行方式。

选择存档进入游戏后，根据工作人员的指示，在大地图界面，游戏会在可以触发情节或进行任务的地点用“！”号以示区分，而我们的首要任务则是进入附近的村庄来触发加入工会的情节，随后游戏画面的华丽便慢慢凸显出来，不但剧情对话时人物的头像色彩鲜艳而清晰，周围景色以及角色建模都看不出丝毫锯齿。等到系统提示增加了新的职业可供转职后，返回大地图进入队伍编成模式，玩过前作的玩家都会看到相当亲切的系统菜单，除了增加全新的“部落技能”选项外，晴天还特意在查看道具的界面选择了装备一项，此时只需要按Y键开启游戏的帮助系统，NDS的上屏幕就会显示所有种族的职业列表，并且只有一定条件才会出现。



■只有好好利用NDS上屏显示的信息才是战斗制胜的关键。

再次返回开始的城镇，进入工会可以接受到两种任务：一个是普通的讨伐任务，适用于才刚接触游戏的新手玩家；二是提升“部落能力”的特殊试炼，适合已经熟悉系统的玩家挑战。其实两种任务的区别不大，不过在试炼任务中会遭遇占据4个方格的大型敌人，虽然它的某些招式具有全屏攻击的效果，但是庞大的身躯却更容易露出破绽便于玩家进攻。战斗中NDS的上屏会显示很多人性化的信息，不但包括敌我双方的行动顺序，只要玩家将光标指向敌人时，还会显示出包括HP、MP在内，各种属性的弱点、半减、吸收关系，以及对不同异常状态的抗性。

和前作的设定一样，每次战斗前都会出现裁判宣布一些限制条件，而我方队伍也可以从“部落能力”中选择一种在本场战斗中持续发挥效果（例如全员攻击力上升，敌人的回避率下降等等），不过本作中违反条件并不会被裁判抓走，而是会对损失过关后的特殊奖励，并且影响“部落能力”成长的“联系、交涉、临应、技量”四种属性也不会得到成长，相信这也是很多追求完美的玩家所不愿意看到的。［文：晴天］



■前两天媒体日在试玩厅外已是人头攒动，而试玩后赠送的主题笔记本也相当精致。











东京秋之阵 沙场魅影

展台小

GOUKI、多边形、飞行员一起和胜负师打赌，说三个人各问一个与本次TGS展台小姐有关的问题，如果胜负师都能答对，就送他一台PS3。GOUKI首先发问："今年哪个展台的SHOW GIRL最多啊？"胜负师毫不犹豫地回答："当然是SCE！"多边形接着问："那SCE一共有多少个展台小姐？""哼哼，你以为难得倒我？143个！"胜负师得意地笑出声来。压轴的飞行员出场了："请说出她们的名字。"胜负师："○×□△○×□△……"

又是一届TGS，又是一个玩家的饕餮盛宴，同时又是一次日本展台小姐的超级聚会。作为厂商和游戏以外对一切摄影摄像器材最具杀伤力的部分，SHOW GIRL总是能成为每届TGS的焦点与话题，前线记者们也毫不吝啬地把无数次按快门的机会献给她们。对于胜负师来说，已经制作了四年的SHOW GIRL图鉴，看似是一件美差，但随之而来的审美疲劳也是再所难免的。在整理了一天的SHOW GIRL照片和资料后，我趴在电脑前睡着了，并做了一个可怕(姑且称之为"可怕"吧)的梦：我梦见自己看到的所有的女人都长得一样……我很高兴自己在半个小时后又回到了现实世界，女孩们当然还是"横看成岭侧成峰，远近高低各不同。"(引自ACE飞行员语录)同时我也想到了这次展台小姐的相关内容应该如何制作。

值得庆幸的是，虽然我不能说出全部近千名展台小姐的名字，但还是通过各种方式取得了297位展台小姐的资料，其中的216位接受了问答采访。采访的内容除了姓名、三围之类的个人信息，还有"有过几年的SHOW GIRL经验"和"最想购入哪台主机"这样的趣味问题。至于答案统计结果稍后揭晓。

好了！沙场流光，魅影溢彩！接下来的时间属于这些TGS展会上最可爱的人，她们的笑容将成为曲终人散之后最美的回忆。



















姐大图鉴



问题1 有过几年的SHOW GIRL经验？

不知为什么，有些展台小姐对自己的三围数字都不保密，却不愿回答自己做过多久的展台小姐，也可能是所属公司的规定吧，因此对这一问题做出正面回答总人数相对较少。在配合采访的142名展台小姐中，回答这是第一次的有10人，占总人数的7%；回答一年或一年以下的有40人，占总人数的28%；两年的有36人，占25%；三至四年的有44人，占31%；五年以及五年以上的有12人，占8%。由此可见，厂商对于展台小姐的从业经验并没有特别的偏向性，倒是展台小姐可能出于个人原因，长时间从事这项工作的人比较少。另外，完全没有经验的新人在总人数中所占比例很低，因此，我们总是能在SHOW GIRL大军中看到一些熟悉的面孔，也就不足为奇了。大家不妨回忆一下其中的熟面孔吧！

A 每次TGS展，与这张照片相似的版本一定会出现。这是SCE展台小姐每天谢幕时的情形，这排场每次看到时都会觉得不同凡响。**B** 佐野真理小姐(triple a 出版展台)三围83/58/83 **C** 橘南小姐(SNK Playmore展台)三围保密 **D** KIKIWAN小姐(NBGI展台)三围B88/61/87 **E** ERInian小姐(MMV展台)三围86/58/82 **F** 遥名惠美小姐(CYKAN展台)三围80/58/84 **G** 渚小姐(Hudson展台)三围保密 **H** 西本爱怜小姐(FUJI WORK展台)三围92/60/86 **I** 久保田未花小姐(Soft Bank展台)三围88/55/79 **J** 铃木利沙小姐(微软展台)三围保密 **K** 晴小姐(Soft Bank展台)三围保密 **L** 细关顺子小姐(微软展台)三围保密 **M** 和田琉璃叶小姐(Capcom展台)三围保密 **N** 吾妻里香小姐(ARC SYSTEM WORKS展台)三围83/57/84 **O** 柚月美穗小姐(Tecmo展台)三围83/57/80 **P** 片谷实加小姐(Tecmo展台)三围83/59/86 **Q** Capcom三人娘！藤崎真昼小姐(左)三围保密；茜小姐(中)三围80/56/80；中村理惠(右)三围80/56/80 **R** 野惠琉小姐(SCE展台)三围保密 **S** 相泽真由小姐(triple a 出版展台)三围80/56/84 **T** 北村步小姐(D4 Enterprise展台)三围81/56/85 **U** 小井田小姐(Digital Works展台)三围保密















A 小惠小姐(SCE展台)三围保密
B 浅见美铃小姐(NTT DoCoMo展台)三围85/58/83
C 宇高爱实小姐(Konami展台)三围保密
D 末宗直子小姐(Koei展台)三围80/55/83
E 琉那小姐(TGL企画展台)三围保密
F 藤本玛娜小姐(Konami展台)三围87/59/88
G 佐藤薰小姐(CYKAN展台)三围91/60/86
H N@mi小姐(TGL企画展台)三围84/59/86
I 小夏港小姐(TGL企画展台)三围92/63/88
J 麻场雪小姐(Tecmo展台)三围88/60/88
K 平和小姐(Konami展台)三围85/60/90
L 望月由利佳小姐(Takara Tomy展台)三围84/59/87









梦幻角度特辑



看到这两页的SHOW GIRL照片时，有几位编辑十分惊讶，戏称"这些照片一定是姚明拍的"。其实这只是利用了摄影梯从展台小姐的上方45度角向下拍摄的结果，用有着丰富展会经验、阅人无数的GOUKI的话说就是"女人从这个角度拍比较容易拍得好看"。当然，读者中的一些专业人士可能会对此种说法持保留意见，不过这个角度在日本当红的动漫和轻小说作品中十分流行，因为透视的关系，从这个角度看下去，女孩的脸部特征更为突出，又很容易摆一些有趣的POSE为自己增添几分可爱，就算是普通的站姿也会显得与众不同。所以，这里会精选一些SHOW GIRL的"梦幻角度"，希望能带给大家一些新鲜感。需要指出的是，因为登高拍摄相对比较麻烦，而且也不是每个展台都允许这样的拍照方式，所以照片在挑选后还有三个空位，这里为各位读者准备了几个很会摆造型的SHOW GIRL的照片，相信她们的POSE也能称之为"梦幻角度"吧。





















问题2 你最想购入哪台游戏主机？

这个问题共有213人回答，其中答非所问的有12人，（可能她们还没有搞清楚什么叫“游戏主机”……）回答不想买的有23人，回答全部都想买的有3人，去除这三类答案，有效答案共有175份。将回答想购买两台或三台主机的情况也都计算在内，最终结果如下：想买Wii的人最多，有68人，占38.9%；其次是PSP有46人，占26.3%；PS3和NDS同为33人，占18.9%；X360为10人，占5.7%；PS2最少，有两个人，占1.1%。以此数据推算，SHOW GIRL中对任天堂主机感兴趣的有57.7%，倾向于索尼主机的有46.3%，而对微软主机有好感的只占5.7%。比较有意思的是这些答案大部分并非“培训”的结果，因为同一厂商的展台小姐经常会有完全不同的答案，而正在展示PSP游戏的SHOW GIRL说自己想买Wii或NDS的也不在少数，因此这个数据对反应SHOW GIRL乃至日本女性玩家的心声还是具有一定参考作用的。

















M DEEN安奈小姐（SCE展台）三围保密
N 永田美穗小姐（Tecmo展台）三围88/60/85
O 山本修小姐（SoftBank展台）三围84/58/83
P 生田彩小姐（SNK Playmore展台）三围保密
Q 藤崎真昼小姐（Capcom展台）三围保密
R 马场惠子小姐（SCE展台）三围保密
S 内藤晶子小姐（SEGA展台）三围83/59/85
T 朝美小姐（SCE展台）三围保密
U 吴真由美小姐（G-mode展台）三围保密
V 绪胜瞳（G-mode展台）三围85/60/87
W 樱田美由小姐（Tecmo展台）三围88/60/86
X 内海美穗小姐（G-mode展台）
三围87/58/89



在E3缩减规模的今天，TGS俨然当仁不让地坐上了全球第一游戏展会的宝座。4天19万参展人次这个数字虽说在历代TGS里排不上最高记录，却也足以让其他游戏展会相形见拙了。面对这个所有日本玩家一年一度的盛典，许多老牌游戏厂商显然拿出了更足的劲头来为这席盛宴添汤加料。TGS2007，承载的不仅是整个游戏产业的精神导向，更多体现的则是愈加宽广豁达的业界理念——这，也正与本届TGS的宣传口号不谋而合。

好，闲话不多说，让我们再次携手进入一年一度的TGS评奖舞台，眼下您看到的游戏榜单是全部皆由亲历东瀛展会现场的小编们经讨论后总结出来的，其公信力不言而喻。希望我们的论述评选能够让您在一个更加宏观的角度上彻底领略到TGS的磅礴全貌。现在，套用一句我们沿袭多年的老话来讲就是——

看过前面，你会知道TGS2007总共都发生了什么；

看到这里，你将知道TGS2007最有价值的是什么。



文 D·S 协力 UCG全体小编 美编 anubis

东京游戏展 2007UCG

东京秋之阵 功成名就 大评奖

TOKYO GAMESHOW 2007

最具爆炸性的新闻

PS3振动手柄“Dual Shock 3”发布

对于这则新闻，相信前面已有具体介绍，这里就不再赘述，仅援引SONY方面的两则声明。

一、去年十月间，由于手柄振动技术侵犯专利权一案败诉，索方在PS3发售前声称“振动是过时的技术，SONY将致力于新技术的开发与引导。”同时声称六轴感应技术“Sixaxis”将被引入到PS3手柄中。

二、在玩家的如潮恶评中，SONY以2250万美元的代价与手柄振动技术专利公司Immersion达成了“和解”，继而由SCE新总裁平井一夫在TGS2007第一天的基调演讲中宣布“这是倾听用户意见的结果。很多人说他们想要一个有振动功能的PS3手柄”并且表示一开始觉得“实现太难了，但后来还是攻克了这一技术。”

这个案例告诉我们：世界上从来就没有正确与错误的区别，关键在于看你怎么说——说它行它就行，不行也得行；反之，说它不行它就不行，行也不行。



最佳游戏预告片

PS3

《最终幻想 Versus XIII》



每次TGS上SE都会在它特有的小影院里播放一些不在外面公开放映的神秘影像，而《FF Versus XIII》就是其中的一个，如果不是有媒体提前进场的特权，估计要看上神秘影像那比登天还难，不是要等上100分钟以上就是要等着派发观影券才能进场。在长达20多分钟的影像中要说最吸引人、最酷、最炫的不是《FF XIII》，而是这个相关作品《FF Versus XIII》，关键是它的新内容实在太多。里面在打斗、效果渲染方面充分体现了野村哲也喜欢耍帅、耍酷的特点，从空中到地面，特效满天飞，并且还有出血镜头。影像中还有一名神秘女性出现，她与男主角似乎有着千丝万缕的关系，并且也会召唤武器，更让人惊讶的原来游戏LOGO上的两个召唤兽一样的东西就是男主角和她召唤出来的。在观看了这段影像后好多人对这款游戏的期待度已经超过了《FF XIII》。

十六夜 振动手柄的公布可谓众望所归，而看着不断增加的支持振动游戏名单更是让人松了一口气，接下来期待的自然就是《FF VII》的复刻版了。

火云 除了振动手柄之外并没有什么真正意义上的新情报。

人气最高的展出游戏 PS3

《潜龙谍影4》

“终于能够玩到《MGS4》了！问答无用！邪魔退散！”大概是抱着同样的憧憬与期待，无数的“蛇迷”们以无视时间与空间的姿态疯狂地拥入了《MGS4》的试玩展区，宛若贪吃蛇一样不断激增的人龙足以令东京迪士尼乐园的过山车都自惭形秽。最后，拜疯狂的玩家们及狭小的试玩展区所赐，《MGS4》基本在每天的10点30分便已宣告排队结束——也就是说，此时排在队伍最后尾的人要一直等到下午五点才能玩到游戏，累计时间达6小时以上。而且要知道，TGS的开展时间为上午十点，换言之则是这条一直排到关门为止的人龙是在开展半小时内就迅速积累起来的！简直难以想像如果我们不是仗着媒体记者可以提前半小时入场的优势，那将会是怎样一番情景……嗯，在佩服这些铁杆FANS的毅力同时，去年以三小时四十分的等候时间创下史上排队记录的《鬼泣4》看来可以去洗洗睡了。



最佳PS3展出游戏

《潜龙谍影4》

如果说游戏界还有哪位明星能像“007”那样作为一个特工代号深入人心，那么则非“Snake”莫属。不知不觉间，《潜龙谍影》已经迎来了系列第四部作品，而斯内克的故事也将在本篇中彻底完结。“就算是有《潜龙谍影5》，而且是潜入的游戏。但那一定不会是索利德·斯内克。我希望会是年轻的制作人开发出来的新东西。”制作人小岛秀夫如是说，“换句话说，斯内克是我不愿意托付给其他人做的角色。”很显然，《潜龙谍影4》之所以成为本届TGS大展上人气最高的游戏，并不仅是因为系列显赫的知名度与上佳的游戏素质，它还承载着整整一代玩家的感情。放眼本次出展的全部PS3独占游戏，能够达到如此高度的作品再无其他。衷心希望《潜龙谍影4》这最后一座壁垒不要再出现向其他平台移情别恋的举动，好让次世代战争再多一分悬念。



最佳X360展出游戏

《刺客信条》



除了美女制作人这个巨大的噱头外，《刺客信条》本身的优秀品质也在TGS的试玩展台里表露无遗。游戏并不是单纯地在模仿“《潜龙谍影》系列”的潜入系统，也并不是仅仅简单COPY“《天诛》系列”的暗杀手法。在游戏中，你要与城市中的居民建立良好的关系，这样就会在处于危机时得到他们的帮助——这个颇有新意的系统在很大程度上避免了玩家们无意义的杀戮行为。此外，拜育碧小组在“《波斯王子》系列”及“《分裂细胞》系列”上丰富的制作经验所赐，主角埃泰尔在游戏中呈现出来的各种飞檐走壁的动作非常流畅自然，潜伏暗杀等动作也异常利落专业，足以令这款作品在众多试玩作品中傲视群雄了。当然，如果非说有什么缺点的话，那就是当你暗杀失败后在街上继续追杀逃跑的暗杀对象时感觉有些像《古惑仔》中的黑帮火并……

其他入围作品



▲在PS3的强劲机能辅助下，看来《GT赛车5》取代传统驾驶教学软件的日子已经不远了。



▲颠覆传统卡片对战游戏理念的《审判之眼》也许会令《游戏王》中梦幻式的卡片对战变成现实。

其他入围作品



▲制作人坂垣伴信虽然曾对此作放出过“一览众山小”的豪言壮语，不过单凭演示中的那些内容实在让我们难见端倪。



▲由于机能的提升，本作还将同时出现最多6个作战任务，玩家将首次可以体验到大规模空战的乐趣。

ACE飞行员 本次去TGS获得了不少新的体验，和众多我心目中的游戏制作人合影留念是我最开心的事情，这是我最满足的精神食粮，他们是我心中的偶像。

邪魔天使 什么是天堂？那就是跑了一天回旅店走进浴缸滑下去的那一瞬间。

最佳Wii展出游戏

《梦精灵 星降夜物语》

《梦精灵》是1996年SEGA公司在SS主机上推出的一款动作游戏，游戏以其独特的世界观以及爽快感获得了很高的评价。新作《梦精灵 星降夜物语》将描写发生在梦的世界“ナイトピア”中的冒险故事。制作人饭塚隆表示：“1996年我们以‘空中飞翔的爽快感’为主题创造了梦精灵。11年后，梦精灵将打破长久以来的沉默再次飞向梦的世界。新的舞台、新的故事、以及全新的机种Wii……梦精灵将和同伴们一起向新的冒险出发。”现在，究竟有多少老玩家会重温在当年的幻想之梦里？游戏试玩展台前超高的人气已经作出了圆满的答复。果然，怀旧永远都是一种流行。



最佳PS2展出游戏

《SD高达G世纪 战魂》

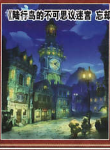


不仅是在动漫界，“高达”在游戏业也是常青摇钱树的代名词。在所有的高达相关游戏中，尤以“《SD高达》系列”最为著名，其严谨的系统设定、考究的历史据典、真实的“高达”气氛均是该系列多年来形成口碑与票房双赢局面的主要因素，这次的《SD高达G世纪 战魂》，自然也同样没有令我们失望。本作收录了全部36款《高达》作品，游戏以标准的“UC世纪”（初代《机动战士高达》～《机动战士V高达》）作为战场舞台，原著中的绝大部分机体均会在游戏中悉数登场。在PS2行将暮路的今天，还能有这样一款诚意十足的作品问世，不能不说是PS2玩家们的一大盛事。总之，无论你是不是一位高达FAN，这款游戏都将是您不容错过的作品之一。



其他入围作品

《雷顿教授与不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》



◀不愧是“《不可思议的迷宫》系列”10周年纪念作品，本作的游戏素质绝对会令喜爱陆行鸟的你爱不释手。



《宝岛Z 红胡子的秘宝》

▲本作会像《瓦里奥制造》一样出现大量稀奇古怪的玩法来调动玩家身上的每一根运动神经，大家可要做好心理准备哦。

其他入围作品



《战国BASARA2 英雄外传》

▲新增的对战模式极大地拓宽了游戏的乐趣，想必这款“BASARA的猛将传”不会让我们失望。



《宿命传说 导演剪辑版》

▲这款冷饭出手还真狠，别的姑且不提，单就“里昂模式”便足以令一大票花痴女们心甘情愿地掏钱买单了。

最佳NDS展出游戏

《最终幻想战略版A2》



“伊瓦利斯联盟”又添一员新丁。本作是2003年发售的GBA游戏《最终幻想战略版Advance》的正统续篇。本作与同样以伊瓦利斯大陆为舞台的《最终幻想XII 亡灵之翼》(NDS)和《最终幻想战略版 狮子战争》(PSP)共同构筑成“伊瓦利斯联盟(Ivalice Alliance)计划”，其中自然也少不了《最终幻想XII》角色的戏份——据悉，梵与潘妮罗将会携手活跃在本作的战场上，这无疑是众多系列爱好者目光的聚焦所在。本届TGS上，NDS游戏的宝座之争无疑是最为激烈残酷的，《最终幻想IV》、《勇者斗恶龙IV》及《无瑕传说》均具有着力压群雄的实力。但最终依然还是人气最高的《FFTA2》笑到了最后，这从另一方面昭示着系列乱斗型游戏很有可能将成为未来的业界主流之一。

其他入围作品

《勇者斗恶龙IV 被引导者们》

▶曾在PS上被复刻过的本作此番又加入了针对NDS进行改良的各种新要素，双屏的设定使地图一下子扩大了许多。





《无瑕传说》

▲“《传说》系列”的风暴至今仍是愈刮愈烈，但量产化的新作并未在系统上作出令人耳目一新的改进，略显遗憾。

Gouki：深深地被玩家的精神所感动——挤2个小时电车再排上4个小时队，最后玩半小时《MGS4》或者10分钟《鬼泣4》，TGS的一天就结束了。

多边形：当Dual Shock 3出现在平井一夫基调演讲的大屏幕上时，我只想说：索尼，真有你的……

最佳PSP展出游戏

《星之海洋 初次启航》



SE可说是近年来的头号炒王——翻炒冷饭大王。《星之海洋 初次启航》是SFC名作《星之海洋》第一作的重制版，此次重制对游戏画面进行了重新制作，采用了与《星之海洋2》类似的2D和3D相结合的游戏画面，同时增加一些全新的剧情与角色……这些几乎是复刻游戏的定律。不过在最关键的战斗系统上，本作则作出了翻天覆地的变化——具有纵深设定的战斗场景使战斗不再拘泥于横板线形的空间，而且更高的动作性相信也会为玩家带来更畅快的游戏感受，这也足够成为绝大部分老玩家为其重新买单的理由。

其他入围作品



▲虽然转移到了掌机阵地，但《寂静岭》独有的恐怖氛围并没有半点削弱。



▲激增至20名的游戏角色与新增场地是本作的最大亮点，但份量略显不足。

最让人目瞪口呆的游戏 NDS

《随身瑜伽》

当我们第一次听说这款游戏时，无一不对它的玩法感到好奇——能在Wii上做瑜伽已经很不可思议了，你一个NDS居然还能让人玩瑜伽？结果实际试玩后，众人当即哑然：原来这只是一款瑜伽教学软件的游戏版，换言之则是一本教你如何进行瑜伽练习的电子书……听起来虽然很扯，但游戏的试玩展区却是煞有介事地举行了许多宣传活动，其中甚至还有专业的瑜伽教练在台上亲自指导玩家试玩并纠正姿势。好吧，联系起不久前NDS上发布的一系列"成人的社交礼仪"、"××名人的品酒练习"之类的"教学软件"来看，我们今后似乎得单独分出一个名为"准游戏"的游戏类别了。



最具视觉震撼的展出游戏 PS2

《SD高达G世纪 战魂》



NBGI展台三位一体的可分离式大屏幕足以给每个去过TGS的人都留下难以磨灭的印象，这样"大张旗鼓"地欣赏游戏影像恐怕也只能是惟有在TGS现场才能体会到的奢侈享受。不过，NBGI的游戏大都难以匹配上华丽的硬件设施，在如此显眼的大屏幕下，里面播映的内容未免多少有些小家子气，直到一款游戏的出现——《SD高达G世纪 战魂》！这款游戏的预告片影像几乎将三块屏幕的魅力发挥到了极致！影像出现时，三个屏幕会同时播映虽不同但却息息相关的内容：两边的屏幕会放出经典角色的原画和台词，而中间则是激动人心的战斗画面，视觉冲击力满点！

最令人失望的展出游戏 Wii

《生化危机 安布雷拉历代记》

早前这款游戏的制作人曾经说过这样的话："本作是专门为真FANS准备的"，但在试玩之后，我想这么理解这句话：本作就是用来忽悠真FANS的。

Capcom虽然也做过几款光枪射击游戏，但明显对于这类游戏的理解还存在一些误差，实际游戏体验之后最深刻的感觉就是——太慢了。《生化危机》的紧迫感荡然无存，并且因为是轨道游戏的原因，每一幅画面你的目的都很明确，那就是打丧尸，完全没有其他好担心的。如果你瞄得够准，准星在丧尸的头部中心时会变成红色，作用基本上就和"会心一击"差不多——十分钟玩下来，也就这个系统能说说了。（以上节选自Gouki官方博客"Gouki的炼狱岛"）



最有创意的展出游戏 PS3

《审判之眼》

鉴于去年的TGS"最有创意大奖"得主便是本作的情况，我们现在真的很难界定究竟是这款游戏太有创意还是现在的整个游戏业界太没创意。（笑）好吧，不管如何，至少今年展出的本作相较去年明显有了长足进步，预定2007年10月即将发售的它显然已经做好了充足的准备来开拓出一片EYE-TOY市场下的蓝海。去年，我们惊叹于《审判之眼》那将卡牌与投射影像完美融合的前卫理念；今年，我们则惊艳于游戏系统本身相生相克的严谨性及其所蕴涵的无限商机。SCEA或许想用这款异质作品来告诉我们——玩创意，并不是Wii的专利。



胜负师 对于经历了多次展会的人来说，新鲜感在流失，但只要擅于发现，依然能时不时地找到一些让人激动的元素。

玛娜 任天堂的缺席让人分外遗憾，只有期待在E3看到下一款全新的创意周边了。

最佳展台设计

SEGA

《忌火起草》的恐怖惊悚、《战场的女武神》的战场硝烟、《如龙 见参》的武士道精神、《梦精灵 星降夜物语》的梦幻城堡、《风来的西林3 机关屋中的睡美人》的古典和风美、《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》的可爱俏皮都让今年的世嘉展台给人留下了深刻的印象。没有太大的排场，却用贴近游戏特色的主色调来进行装饰，再配上与游戏内容相关的看板和由专业人员COSPLAY的游戏角色都是谋杀媒体胶卷的利器。展台从整体布局上分为后方的PS3游戏区和前方的Wii及NDS游戏区，活动的专用舞台则设置在两个区域的交汇处，所以无论你从哪个方向经过该展台都能看到排队试玩或现场宣传的热闹情景，当然最靠近媒体专用入口的有利地势也是赢得口碑的重要因素之一。



最忽悠人的展台活动

凉宫春日的迷惑

《凉宫春日的忧郁》这部动画之所以能够在去年红极一时，与动画片尾那段精彩的SOS团团舞是分不开的，目前这段舞蹈已经通过网络流传到世界各地，到处都不缺忠实FANS亲身上阵献舞。在本届TGS展上，NBGI展台播出了PS2版《凉宫春日的迷惑》的宣传影像，事先FANS已经得知本作的预约特典将是世界上首个以CG形式来表演的团舞影像，没想到在宣传影像的最后，居然打出了“(这段影像)即将在此首度公开！”的字样，一时间FANS奔走相告，整个NBGI展台倾刻之间便聚集了数百人。随着熟悉的《晴天好心情》音乐响起来，CG版凉宫春日开始舞蹈，正当所有人都屏住呼吸时，屏幕突然变黑，打出一行大字：“想接着看就要预约！”整段影像还不到5秒钟，在场FANS无不大呼上当。



最吸引人的展台活动

平野绫神秘登场

对于今年人气最高的新锐声优平野绫小姐而言，最让她又喜又怕的无疑便是黑压压一片的狂热FANS群了。大概是考虑到会造成交通堵塞(如去年X360的《偶像大师》活动)或人命伤亡，主办方“聪明”地将平野团长的节目秘密挪到了儿童区附近(8区)，只在NBGI展台直播活动影像，结果搞得等了一个多小时的铁杆团众们大呼上当。不过饶是如此，NBGI的展台前依然出现了本届TGS上最大的人潮，足以令半个展区的保安警惕到牙齿，看来SOS团的恐怖威力果然不可小觑啊！



最专业的展台活动

《潜龙谍影4》试玩体验

无怪《MGS4》展台前的玩家要等上那么长时间了，皆因这款游戏的试玩时间非常“厚道”地达到了30分钟左右。当然，这30分钟不是一直都让你玩游戏的，其中展台活动的部分占去了相当长的时间，不过这确实很值，因为此活动堪称是整个展会中最为专业逼真的。首先，玩家们会被带到一个类似军事集训营的地方接受“训练”，由三名一身戎装的士兵(工作人员)讲授战斗技巧——即游戏玩法，大屏幕上会随之出现斯内克的身影作亲自示范。当试玩讲解到尾声时，大屏幕上的影像突然被切断，四周响起了刺耳的警报声，机枪扫射声和炮弹的爆炸声在玩家四周不断交替响起，你甚至还能看到硝烟和闻到浓重的烧焦味，貌似正有敌人袭击玩家们所在的“集训营”。这时工作人员终于打开了通往试玩区的通道，并高声呼喊让大家赶快投入战场。这……现今眼下许多地方所谓的“数码军事演习”也不过如此吧？



最吝啬的展台

MMV&Square · Enix

今年荣登葛朗台奖的厂商共有两位。先说MMV，展出游戏不多也就算了，居然还把试玩赠品弄得小里小气，拿几张薄纸来糊弄玩家，要知道，同样的手册，其他厂商那边都是一大本一大本地往外免费发放啊……也许MMV此举的惟一价值就是用来彰显他人的大方吧；再说SE，其以媒体为敌的路线方针看来是打算一百年不动摇了，这次依然是打着“摄影禁止”的旗号在场内招摇过市，恨不得全场记者的相机都像《龙珠》里那样爆掉。好容易弄出一个《最终幻想ⅩⅢ》的最新预告片，却搁在小黑屋里限时限量供应……难道他们就不明白，这年头，好酒也怕巷子深么？



晴天：年内购入次世代主机已是势在必行。

纱迦：3年后重返现场，跨入会场大门的那一瞬间我便已经湿了……

星夜：终于可以用振动手柄玩PS3游戏了，感动啊……

最勤劳的游戏制作人
名越稔洋

这位一脸匪气的黑帮大叔虽然传说比较跋扈，但经小编们连续四天观察后发现，他居然每天都在《如龙 见参》的试玩展区不知疲倦地接待各路媒体及玩家，真的堪称是最勤劳的游戏制作人了。不过，大概是长相过于剽悍的缘故，据说很少有人敢上前寒暄合影，惟有我们的ACE飞行员冒着被抓去当小弟的风险咬牙上前留影一张（见图），还请大家多多掌声鼓励。



最口是心非的游戏制作人
坂垣伴信

在不久前《忍者龙剑传2》的媒体问答中，当被问到对《鬼泣4》的看法时，制作人坂垣伴信曾大放厥词：“那个游戏简直就是一个垃圾，我不知道你们问它作什么。没有任何游戏能超越我们的作品。”就在此言一语激起千层浪不久，在TGS展会的《鬼泣4》试玩台上，我们就碰到了正玩得不亦乐乎的坂垣君。呃，当时具体的描述形语句就不多说了，他的这个反应与动作便足以说明一切……



最轻松的人
久多良木健

大概是交出了SCE社长宝座后的日子过得太清闲，大概是无心顾及自己不再唱主角的TGS，在本次TGS首日SCE的基调演讲中，新社长平井一夫犹在台上口沫横飞地大谈宏图伟绩时，前任社长久多良木健居然在台下打起了瞌睡，恰好被八卦嗅觉异常敏锐的多边形给拍了个正着（多边形：我那叫职业嗅觉好不好……）。纵观今年围绕索尼与PS3发生的喜怒哀乐，实在是杂陈五味难以尽述，也许，这位为我们带来无数美妙感受的PS之父，确实该好好休息一下了。



游戏类型各部门大奖（可试玩游戏）

类型：动作	
大奖	《鬼泣4》
提名	《潜龙谍影4》、《真・三国无双5》

类型：动作冒险	
大奖	《刺客信条》
提名	《未知海域：德雷克的宝藏》、《灵魂能力 传奇》

类型：平台动作	
大奖	《瑞奇与叮当 未来毁灭器》
提名	无

类型：角色扮演	
大奖	《勇者斗恶龙Ⅳ》
提名	《最终幻想Ⅳ》、《无瑕传说》、《星之海洋 初次启航》

类型：冒险	
大奖	《寂静岭 起源》
提名	《忌火起草》

类型：战略角色扮演	
大奖	《战场的女武神》
提名	《最终幻想战略版A2》

类型：对战格斗	
大奖	《VR战士5》
提名	《格斗之王98 终极之战》、《龙珠Z 电光石火！流星》

类型：射击	
大奖	《皇牌空战6 解放的战火》
提名	《化解危机4》、《幽灵小队》、《生化危机 安布雷拉历代记》

类型：运动	
大奖	《WE2008》
提名	《德卡SPORTS》、《大众高尔夫携带版2》

类型：第一人称射击	
大奖	《使命召唤4》
提名	无

类型：竞速	
大奖	《GT赛车5》
提名	《世嘉拉力》、《PGR4》

类型：桌面	
大奖	《审判之眼》
提名	无

后记

连接、广阔、世界。TGS2007的主题一如既往地简练，又一如既往地给人以无尽遐想。

9月，又是一个发榜的季节，在众多琳琅满目的出展游戏中，相信我们的这份颁奖榜单会令您在整体上对本届TGS拥有全面的认识与考量。2007，游戏洪潮依旧，TGS精彩依旧，玩家热情依旧。这是一种难以名状的热情，让人无法不为之动容的热情。

从TGS的变革中，我们能够清晰地感受到整个游戏信息产业的变化与时代跃动的脉搏，或许你并没有觉得本届TGS有多少猛料爆出，但悄然变速的节奏却是你应当留意到的，这其中包括：创意型游戏的日渐复苏、名作系列的综合联动化、白金大作的跨平台发展战略以及手机游戏引领出的市场蓝海……这些，也许都将悄然成为未来的主流。而TGS2007，则正是印证历史的一个瞬间。

再见，我们的2007。



东京秋之阵 运筹帷幄

去年7月E3倒台的消息乐坏了不少游戏展会的举办者们，这个展会巨头的削弱是其他游戏展难得的机会，因此天南地北、五湖四海各大小游戏展纷纷寻求改革，希望从倒下的E3中抢得些许机会，一直与E3东西呼应的TGS也不禁蠢蠢欲动起来。TGS 2007将内部开放日延长为两天，目的显而易见——要加强TGS的商贸展作用，瓜分E3的遗产。CESA终于扬眉吐气地打出了"世界最大级游戏展"的口号，期待着观众数一举突破20万。

TGS2007的最终观众总人次是193040，比去年多了几百人，公共开放日的观众数却足足减少了两万多人。从观众数量来说，TGS仍然是当之无愧的全球第一大游戏展，只是它的内容含量仍远远无法企及往年的E3，在这本应是次世代全面爆发的时期里，疲惫的厂商们仍在迷茫中观望，真正的好戏仍未登场。



守望黎明

文 Lancer

编 星夜 美编 一刀



振动风波

9月20日对平井一夫来说是意义非凡的一天，这是他就任SCEI社长10个月来首次面对全日本的游戏媒体发表演讲，也是很多国外媒体第一次听到平井一夫用日语演讲，台下的听众还包括SCEI的主要合作伙伴以及前社长久多良木健。下面的声明多数业内人士早已心中有数，但当平井一夫"自豪地"公开DUALSHOCK3时，还是让人们发出了由衷的感慨。

"倾听用户的声音与要求，吸收他们的意见，并据此开发产品，这是对我们最重要的事。用户一直要求我们恢复振动功能，因此我们将推出DUALSHOCK3手柄！"

今年6月，索尼CEO霍华德·斯特林格在美联社的采访中说，PS3已经"Making a Comeback"(恢复元气)，振动功能也是SCE"Comeback"的表现之一。虽然此前几个月索尼发言人一次次地将人们的振动手柄传言打得粉碎，强硬地宣称"振动是上一世代的技术"，可在背地里，DUALSHOCK3早已研发多时，这背后定然少不了Immersion公司出的一番力。没人能够料到游戏手柄意外成为了这一次主机战争的关键因素，遥控器手柄让Wii一飞冲天，而六轴让PS3灰头土脸。对缺乏振动功能怨声载道的不仅仅是玩家，第三方的抵触情绪也甚为激烈，Capcom就一直在数落六轴的不是，坚称绝不使用六轴手柄的动作感应功能。《时代》杂志称PS3是索尼"让自己倒退"的绝佳表现，而振动功能的取消就是最明显的倒退表现之一。

Immersion是一家靠技术专利存活的公司，向各种行业授权500多种技术专利，而触觉感应则是该公司的主力技术。自从2002年干上了索尼和微软，Immersion开始越发小人得志起来。该公司市场部主管盖尔·沙夫骄傲地说："我们将与地球上最强大的两家公司战斗到底！"微软在这场缠斗中明智地选择了和解，于2003年向Immersion支付了两千多万美元，不仅得到了振动技术授权，还获得了Immersion的股份。一身傲骨的索尼坚决不肯低头，官司一打就是五年，其间经过多个法院的多次判决，索尼一次都未能胜诉。直到2007年3月，索尼终于低下了高贵的头颅，全盘接受了法院的判决结果，连赔偿加技术授权费总共向Immersion支付了超过1.5亿美元。就影响意义而言，将这场官司称为游戏史上第一案也不为过，振动功能的取消对PlayStation品牌形象的负面影响难以用金钱衡量，尤其是在媒体的大肆炒作之后，更是对索尼的局势雪上加霜。因此在PS3发售后没多久，索尼就迫不及待地用巨资解决了这场拖了5年的官司，到最后索尼还是要仰赖Immersion助其解决技术难题。

如果是在久多良木健执政时代，索尼恐怕没有这么容易向区区一个Immersion低头。久多良木健有30多年的工程师背景，是索尼数字时代的技术领军者，在前沿技术上敢为天下之先，笃信索尼的技术可引领未来。于是开发PS2时，索尼要研发自己的EE+GS芯片技术；开发PS3时，索尼要研发自己的CELL；这种骄傲的工程师思想在索尼集团内部普

遍存在，它成为索尼在数字时代里反应迟钝的重要原因。天子宝座坐得久了就难免飘飘然忘乎所以，开始追求镜花水月般的理想，而当理想偏离了现实，偏离了消费者的需求，就成了强奸民意。蓝光对于多数玩家来说仍然是摆设，CELL也没见发挥多少威力。索尼一直在吹嘘六轴手柄的神奇，索尼旗下的工作室口径出奇地一致，盛赞六轴的乐趣成为他们例行公事的不变腔调。可是强扭的瓜不甜，索尼的开发团队虽然费尽苦心，尽心尽力地发挥六轴的功用，玩家和媒体却始终不肯买账。《战鹰》的动作感应功能如同鸡肋，被索尼寄予厚望的《龙穴》最终也在动作感应上遭受指责，目前为止所有PS3游戏的动作感应功能几乎从未获得积极评价。六轴的恶劣表现让人越发怀念DUALSHOCK，并且被追封了一个艾美奖。

DUALSHOCK3手柄的公布无疑是索尼狠狠抽了自己一耳光，不过在面子上虽然有点挂不住，比起闭着眼睛争辩六轴的先进与振动的落后，这总算是索尼迈出的勇敢的一步。历史往往只记住结局而淡忘过程，普通玩家关心的只是自己的需求是否得到了满足，而不是索尼的出尔反尔。平井一夫曾是索尼著名的大话王，其经典语录比起久多良木健有过之而无不及，但在这次的基调演讲中却表现出少有的谨慎与谦虚。“次世代何时开始由我们决定”的豪言已成过去，取而代之的是对当前PS3局势的深刻反省。在DUALSHOCK3手柄公布的同时，平井一夫提出了“顾客之声”(VOC)概念，这很可能成为平井时代的战略主旋律。


■《龙穴》的媒体评价普遍较低，帧数不足是该作遭到诟病的主要原因。

回归本源

■法国的PS3平面广告，用蘑菇云象征PS3的爆发。



1996年杰克·韦尔奇率领通用电气(GE)实施六西格玛管理策略，让GE屡创辉煌，成为管理学界的经典案例，杰克·韦尔奇也因而成为全球最成功的管理大师之一。六西格玛是现代管理学的重要课题，而其基础正是VOC，即倾听顾客意见，将顾客需求作为企业目标。这种管理原则听起来像是官话套话，实际上要想做到确实需要很大的勇气与魄力。索尼社长中钵良治曾直批：“索尼变得愈加自大，总想发明出超前的产品，而不愿追随消费者的口味。”十几年前，索尼驾驭着消费电子行业的潮流，创始人盛田昭夫相信索尼的使命不是研究欲望，而是创造欲望，要用新的产品引导消费者的喜好。这种经营思路让索尼经常逆市场潮流而动，也常把自己碰得头破血流。蓝光是索尼又一次创造欲望的努力，它以PS3为赌注，在玩家对于高价位的漫天唾沫中坚持着自己的策略，眼睁睁地看着自己的大好河山被瓜分殆尽。

索尼一直羞于承认PS3的游戏机身分，认为只有“家庭娱乐的超级计算机”这个头衔才能对得起它599美元的价位，才能心安理得地说“PS3真的很便宜”。可谁都知道PS3的绝大多数用户仍是玩家，没有好游戏，概念越玄乎反而越令人反感。Square Enix社长和田洋一坦言，PS3再不明确自身的市场定位前景将岌岌可危。因此作为VOC原则的表现之一，平井一夫在TGS上给了全天下一个交代：

“丰富软件阵容将成为我们的首要目标，我们要进一步明确PS3的游戏机定位。我们必须回归本源。”

美联社对平井一夫基调演讲的报道文章中，将久多良木健的下台称为“PS统治游戏业时代结束的标志”，不过同时对平井时代的SCE表示乐观。“回归本源”是平井一夫的新政宣言，这实际上才是本届TGS的最大新闻，我们可以将之视为索尼翻身战的开始。平井一夫正努力让SCE成为PS时代的SCE，对第三方殷勤诚恳，对游戏开发的技术照顾无微不至。平井一夫说：“我们将会为第三方扫清开发环境中的一切障碍，并加强市场宣传的合作。”今年3月，索尼在游戏开发者大会中正式公开了PlayStation Edge，这是索尼集合旗下的欧洲尖端技术组、美国工具及技术组以及美国ICE团队全力打造的PS3游戏开发工具，也是《杀戮地带2》所用的开发工具，它的作用相当于微软的XNA，是索尼解决PS3游戏开发困难的重要举措。

PS3上市较晚，工具包的发放比X360晚了一年多，加上本身开发环境较为复杂，导致PS3游戏开发难度极高，这是目前多数PS3游戏画面不及X360的主要原因，也是第三方开发商更青睐于开发X360游戏的主要原因，并且导致大量跨平台游戏率先推出X360版。鉴于此，索尼不仅开发了PlayStation Edge，还向第三方分享核心技术和开发素材。《非洲》以及刚公布的《AQUA》和《FLOWER》等游戏的真正身分仍然不为人知，但可以想见这些游戏的开发素材可以让第三方省事不少。

加强第一方的游戏开发实力，则是解决独占游戏阵容严重不足最直截了当的举措，过去两年里，SCE全球制作室的规模疯狂扩充，先后吞并了Guerrilla(《杀戮地带2》)、Zipper Interactive(《海豹突击队》)、Evolution(《机车风暴》)、BigBig(《强力追击》)等工作室，成为一个能同时开发近200款游戏的巨型游戏工厂，平井一夫明确表示，收购行动将继续进行。

跨平台早已成为多数第三方的共识，这使得今后的主机之争将更多的取决于第一方的游戏开发实力。强大的第一方游戏实力让任天堂长盛不衰，即使是在N64时代仍能保持良好业绩。比起朝秦暮楚的第三方，还是团结在自己旗下的开发团队更让人放心。索尼与微软的长期争夺让第三方恃宠而骄，过去跟在索尼屁股后面混饭吃的小兄弟们腰杆纷纷硬了起来，开始对着第一方们指指点点，在公开或非公开的场合训斥着第一方的策略，大声表达自己的不满。这种恶性的竞争想必让第一方在资金援助和权利金条件上也损失不少。

不过索尼不像任天堂那样有那么雄厚的品牌基础，也没有那么充裕的资金支撑其原创品牌。PS3的9月三大作：《战鹰》、《龙穴》和《天剑》均火候不足，销量全加起来还抵不上半个《生化奇兵》，在《光环3》降临后更是无地自容。TGS上索尼第一方游戏的展出情况也不容乐观，《瑞奇与叮当》在日本本来就没剩多少影响力，委托LEVEL-5开发的《白骑士物语》也让人纷纷摇头。《GT赛车5：序章版》潜力再大，到底也只是一个序章版，按照以往的经验，其全球销量能过百万已经可以烧香还愿了，比起X360的《PGR4》也不见得能够占到多少便宜。平井一夫宣称明年4月之前将会有380款PS3游戏，但这并不足以成为PS3的卖点，PS3的问题从来就不在于软件数量，而是软件质量。为了提高软件数量，索尼组织了大批人力物力兢兢业业地开发PS3的各种下载游戏，在TGS上又有一大批令人莫名其妙的新作品公开。这些既无法展示PS3机能，又毫无卖相的游戏实在是资源的严重浪费，索尼可以在危机结束后再追逐创意，而现在的


■《天剑》在美国的首批销量较低，不过应该可以长卖。

当务之急是集中力量打造具有主机销量带动力的一线大作，可惜在整个2007年，我们找不到任何一款能够在《光环3》面前露个脸冒个泡的PS3独占大作。据统计《天剑》在美国的首周销量不到8万套，即使该作能够长卖，也没法掀起多大波澜。

索尼的2007年大计随着《横行霸道IV》和《潜龙谍影4》的相继延期而随之延后，这使得2008年将可能成为索尼自2001年以来大作群最为恐怖夸张的一年，除《GTAIV》、《MGS4》外，还有《鬼泣4》、《生化危机5》、《铁拳6》、《杀戮地带2》、《GT赛车5》乃至《最终幻想XIII》。PS2发售的前9个月里全球销量也不过600多万台，在第二年的超级大作群推动下一口气卖了将近2000万台，2008年也将成为PS3的翻身年，只要索尼解决了售价这个最大障碍，PS3的噩梦将彻底结束。去年久多良木健在TGS基调演讲后的记者问答中公布了日版PS3的降价消息，因此在平井一夫的演讲后，当日经BP记者浅见直树再次向平井一夫提问价格问题时，整个会场都屏住了呼吸，可惜平井一夫吐出的只是一句："有这个可能性……"当然比起"PS3很便宜"的瞎话，这样的说法总算令人稍感安慰。平井一夫说："我每天都在考虑PS3的定价。"坊间传闻称399美元的40GB版PS3将于年内推出，这是一个具有极大杀伤力的价位，也是索尼实现财年内出货1100万台PS3的最后希望。



■法国的PS3平面广告，用蘑菇云象征PS3的爆发。

蓄势待发

度过了难熬的夏季，被三红危机烤得面红耳赤的微软终于迎来一年中最激动人心的时刻。三红问题仍未得以解决，层出不穷的大作已经让玩家心痒难耐。进入9月份以来，X360的周销量向Wii不断逼近，在《光环3》发售之前，已经将差距缩小至不到5000台。《生化奇兵》出货150万套，《麦登NFL08》的X360版销量超过百万，X360成为次世代初期欧美第三方的衣食父母。9月25日，《光环3》上市当天又创下了1.7亿美元的首日销售记录，虽然目前还没有市调公司的统计数据，但X360的销量暴增是毋庸置疑的事，至少在美国市场，X360的9月份销量将很有可能超过Wii。

日本市场则是微软永远的痛，X360在日本再度垫底是毫无悬念的事。X360的日式游戏阵容已比Xbox时代强悍得多，销量却反而不及Xbox，这让日本微软大为扫兴，在日本市场上投入的成本估计10年内都不大可能收回。不过凭借X360在欧美的地位，一直渴望国际化的日本第三方们正对X360越发殷勤。"250款游戏，你选哪一款？"这是微软在今年的TGS上打出的宣传口号，比去年莫名奇妙的"do！do！do！"要直观而明白得多。与往年一样，微软仍然是TGS最耐不住性子的厂商，在开展前8天就召开了展前发布会。不过这个发布会也没搞出什么新名堂，X360的价格依然坚挺，传说中的《潜龙谍影4》跨平台仍然只是传说，PS3的《潜龙谍影4》成为整个TGS人气最高的试玩区，"《最终幻想XIII》系列"的最新影像里特别打出了"only for PS3"的字样，这些在PS2时代里的真正中坚仍然在对PS3宣誓效忠。同样分量不轻的《鬼泣4》和《真·三国无双5》也必然是以PS3版为主打，从TGS观众对两个版本天壤之别的待遇就足以对其前景下定论。即使是被坂垣伴信吹为"世界最强主机上的最强动作游戏"的《忍者龙剑传2》，也难保不会转投PS3，《忍者龙剑传Σ》全球销量超过50万套，这么好赚的钱Tecmo没有理由不心痒痒。

日本厂商加盟X360大致有两种心态，其一是进行战略性投资，抢占X360的软件市场份额；其二是希望通过X360扩大在欧美的占有率；目前为止真正从中获益的也就只有Capcom一家，这证明后者比前者更有可行性，但对于微软来说，让日本厂商开发美式游戏又失去了借此开拓日本市场的意义。《丧尸围城》和《失落的星球》虽然成功，在日本本土的推动力可忽略不计，反而NBGI的《偶像大师》倒是掀起了不小的波澜，只是同样出自NBGI的《信赖铃音》因为销量问题不得不转投PS3。微软笃信打开日本市场必须要有RPG的原则，打造RPG正成为日本Xbox事业部的首要目标。微软的TGS展前发布会几乎成为RPG的天下，《失落的奥德赛》、《无尽的未知》、《最后的神迹》都成为压轴戏，只不过人们看到的仅仅是影像。

《无尽的未知》和《最后的神迹》是微软与SE长期周旋取得的重要成果，微软自进入游戏业以来，就对Square毕恭毕敬，从资金援助到拉个人关系，什么手段都用过，甚至把前Square高层丸山嘉浩也拉来当了日本Xbox事业部长，在长达7年的公关之后，才总算是得到了两部重量级的原创RPG。SE的脑子鬼得很，《无限的未知》是微软白给的开发费，有钱大家赚，亏了就计微软的账；"美日同步发售"的《最后的神迹》显然是看准了欧美市场，加上还有PS3版，同样也是一笔稳当的投资。SE如今的跨平台战略已渐入佳境，上财年销售额达1630亿日元，稳坐日本首席第三方的宝座。SE的业绩目标很明显：2007财年靠掌机，2008财年靠PS3，因此SE的TGS重头试玩游戏大多是掌机。SE的游戏项目群策略今年收获颇丰，在伊瓦利斯同盟、《最终幻想》重制系列、《最终幻想VII》补完赚了盘满钵满之后，《勇者斗恶龙》重制系列、《王国之心》掌机系列、"《最终幻想XIII》系列"也将陆续跟进，这让SE在跨平台的同时也可保持一定的独占性，比EA的罐头式滥产作风可贵得多。在《危机之源－最终幻想VII－》首周狂卖了将近50万套后，SE对PSP的力挺才刚刚开始，该作全球销量突破百万已然毫无悬念，如果SCE能够继续在市场宣传上提供支持，从"《最终幻想XIII》系列"中再分得一款PSP游戏并非奢望。PSP正如SCE老将佐伯雅司预测的一样，已经开始二度发育，SE对此功不可没，也算是对得起身为其三大股东的SCE了。

世嘉今年的表现之强令人刮目相看，这位昔日枭雄用了6年时间才恢复元气，现在终于走出炒冷饭和低投资劣质游戏的怪圈，《如龙见参》、《忌火起草》、《战场的女武神》、《梦精灵》等一线大作寄托着世嘉重生的希望。世嘉的跨平台策略也极为老道，它的国内开发组主要为索尼和任天堂制作游戏，X360的游戏主要交给国外的子公司与合作伙伴，从支持力度来看明显是倾向于PS3，不过最有销售潜力的则是Wii的《马里奥与索尼克》以及《梦精灵》，前者由世嘉与任天堂联合发行，号称目标销量400万，这游戏的质量如何并不重要，光是靠卖几张老脸以及两家公司的市场推广力就足以成为票房保证。世嘉希望借助该作在明年内打入全球游戏发行商前五强，过去两年里，它已经从第11名爬到了第6名。

同样对2008年望穿秋水的还有Capcom，《鬼泣4》无声无息地延期到2008年，让PS3的冬季更加寒冷。与多数第三方一样，Capcom也在期待PS3的"回归"，届时将有《生化危机5》助力，而传闻中的《丧尸围城2》也常有跨平台之说。目前统领Capcom各大游戏开发部的稻船敬二原本就属PS2派，在《生化危机4》转投PS2事件中发挥过重要作用，在下一阶段加强PS3的支持力度也是情理之中。据传将于近期召开的Capcom Event将有重大消息公布，这可能会关系到Capcom的2008年大计。


▲《生化危机5》将成为Capcom下一财年的支柱。

守望黎明

诞生于PS盛世的TGS一直都是索尼的天下，当年山内溥口口声声地对TGS表示轻蔑，其实是担心在日本国内完全卖不动的N64到了PS的世界里占了下风、失了面子。现在任天堂仍然延续传统，但会场里却充满NDS和Wii的身影。目前任天堂的市值在日本所有企业中排名第二，仅次于丰田，没人知道Wii和NDS还能走多远，任天堂的奇迹正在成为经济学的研究课题，它在改变游戏业的思维。

年末商战尚未开打，次世代的局势已经相当明朗，今年之内，PS3在欧美仍将垫底，在日本也没有战胜Wii的可能。PS3需要的是时间，降价需要时间，大作需要时间，索尼把所有的杀手锏都留到了2008年，在此之前人们能做的只有等待。熬尽长夜，索尼正在守望黎明。平井一夫在路透社的采访中说："SCE必须回归本源，我们必须探索娱乐世界的新概念。我们已经对软件和硬件业务规划了多个阶段的方案……我认为我们将漂亮地完成目标！"



去TGS前受邀为《游戏城寨》写了一篇关于上次出国参展的文章，回来之后文章已经印成了书。翻到我的“拙作”一看，在作者介绍那栏赫然写着“中国电视游戏媒体正式进驻日本东京电玩展最早期的专业编辑之一”，不禁有些汗颜。虽然此话不假，不过3年前的那次参展事先准备不足，在日本待的时间也很短，因此对日本的印象难免有些片面。而这次为期7天的东京之行，终于让我有了正确的认识。

东京秋之阵 东瀛印象



东京：故地重游

——纱迦的TGS游记



■这便是我们住了7天的地方——三井花园酒店

Part 1 意想不到的启程

9月16日下午两点，UCG赴日报道团最后一次会议正式召开。和3年前不一样，GOUKI、多边形等人现在已经是国际航班的常客，经验丰富，会上不断给新人们传经诵宝。其中最关键的一点便是：出行前注意饮食，不可在出发时患病。几个初次出国的编辑全神贯注地听着，细心如晴天之流还拿出小本记了下来。我再次数了数此行人数，结果是12人，其中《游戏机实用技术》的编辑有7人。和3年前那次比起来，我们的总人数比当年多了4人，其中邪魔天使和风间仁（levelup.cn的新闻官，曾在日本留过学）口语流利，此外还有日语一级能力者若干，和当年仅邪魔天使一人充当翻译的局面比起来简直是天上地下。

飞机是早上10点的，因为是在香港起飞，因此17日凌晨3点大家就得起床。等大家来到集合地点之后，意外发生了：GOUKI吐了。一打听才知道，他半夜里被多边形拖去吃烧烤，之后又在空调房里睡觉，结果着了凉。事已至此，GOUKI也只能强打精神，作为反面教材随众人一起向香港进发。

抵达香港国际机场时已是破晓时分，在办过登机手续后我便和多边形一起冲进书店抢购资料，结果一算账居然花了一千大洋，着实被吓了一跳。之后是早餐时间，此时GOUKI已经恢复了元气，在他的大力推荐之下众人吞食了汉堡王的套餐数份，虽然味道一般，但是价格适中，和去年恐怖的广州机场比起来便宜不少。买套餐还可以参加抽奖，我们惊喜地发现居然所有人都中奖了，有人中了拼图，有人中了套餐，我自己则是中了一个可乐瓶型的储钱罐。“这是一个好兆头！”我一边这样想着，一边上了飞机。

4个小时的飞行旅程实在乏善可陈，想当年我初次乘机去日本时，一边看着电影《后天》一边遭遇气流，那种感觉就连目前最强的体感游戏机都做不出来。但在出日本海关时，发生了一点小意外：一位老迈的工作人员将其他11人全部放过，偏偏将我的行李拦住进行检查。他将我在香港机场购入的英国游戏杂志列入怀疑对象，我不得不告诉他，这些都是游戏杂志，并用手指着封面上的《光环3》。没想到这位老先生看到《光环3》后说，这应该是漫画杂志吧？我一时无语，心想您连《光环3》都不认识，我还怎么和您交流呢？幸好杂志上还有《女神侧身像2》的欧版广告，这位老先生看到两位女神相拥的海报后便挥手放行了——原来他是个老RPG玩家！

到了我们下榻的宾馆——三井花园酒店之后，已经是晚上9点钟了。大家补过晚饭后便早早歇息去了。为期7天的日本之行就这样正式开始了。

Part 2 千叶、幕张、东京

在日本的这7天里，我们的根据地就是位于千叶县千叶市中央区1-11-1号的三井花园酒店。单看这个地址，大家也能想象这个酒店的厉害之处了，和3年前比起来完全不可同日而语。在3年前初次去日本时，我们住在苏我的一家宾馆。其条件之简陋先抛开不说，最晦气的是这家宾馆旁边就是一家专门举办丧事的会所，在日本的那4天内我们就目睹了4起葬礼，其中还有明智光秀的后人，有家徽为证。

千叶、幕张、东京，这3个地点就是我们在日本的主要活动范围了。大家都知道，TGS是东京游戏展的简称。不过虽然名为“东京游戏展”，其实展会是在东京圈内的海滨幕张举行的，离真正的东京还有好大一段距离。我们住的地方叫葭川公园（这个葭字可不是日文汉字，《诗经·蒹葭》有云：蒹葭苍苍，白露为霜。所谓伊人，在水一方），这里离海滨幕张比较近，但要先乘单轨电车到千叶港，再从千叶港转到海滨幕张。说到单轨电车（モノレール），学过新版《标准日本语》的人一定不陌生。它也是去年卡伦在游记里大赞的那种倒吊着行驶的交通工具，今年我们天天都要乘坐着它才能转到其他地方。单轨电车比普通的地铁短很多，不过一天也有43000人次乘坐，坐上去的感觉很平稳（不稳估计就掉下去了）。



▲初次看到这密密麻麻的乘车路线图时，眼前一黑是在所难免的。

从千叶到幕张需要大约20分钟，而从千叶到东京就需要1个多小时了，其中光是在东京站转车就差不多要走1刻钟时间（东京站实在太大了）。而只有到达东京，才能自由转到涩谷、新宿、秋叶原这些著名景点。日本的交通非常发达，尤其是东京圈内，你可以任意换乘。但由于车次过多，所以很容易坐错。记得9月20日那天，我和多边形一起去秋叶原，结果坐上了一列特快电车，只用20分钟就抵达了东京，但代价是票价逾千。还好货币单位是日元，不然我俩就要当场从列车上跳下东京湾了。

因为在东京坐电车的确是非常麻烦的事情，所以在部分车站设有自动查询机。只要你输入出发时间、起点站和终点站，它就会告诉你最快最准确的乘车路线。说到这里，不得不赞一下日本电车的守时，说是几点几分到，那就是几点几分到，实在令人放心。

TGS 记者团花絮集锦

①因为在国内一般都有买瓶水带着走的习惯，所以刚到日本的前二天，晴天一直都在为寻找"垃圾桶"而发愁，最后向邪魔天使询问才了解到，原来日本的街头通常都是不会设置"垃圾桶"的，只有便利店或自动贩卖机的附近才会设置专门的回收点，也正因为如此，日本国民长期以来便养成了在自动贩卖机购买饮料后，就地喝完并扔掉的好习惯，现在大家也应该明白在很多日剧中，大家总能看到几个人围在自动贩卖机边上喝水聊天的原因了吧。



②日本人很有耐心，从在各种场合排队等候的情景便能略知一二，而你只要够细心都会在队列的最后看到一个看板，上面写着"从队伍的最后等待还需要？分"的字样，并且只要你坚持到最后，轮到你时所花费的时间通常都和看板上的相差无几，这应该也是经常排队的日本人长期总结的经验吧（笑）。

③日本的大多数自动扶梯都具有自动感应的功能，以避免电力的浪费，例如上行扶梯在有人接近时就会自动向上运转，而且在机场等地点所配备的手推车也经过精心的设计，只要按照指示都能轻松地推上自动扶梯，以避免多次卸下物品的麻烦。有一天从会场拿着许多资料回住所的路上，晴天因为太过于疲惫而误以为感应功能的电梯能够自动判断行人来自的方向，并改变运行的方向，结果触动警示后才发现，原来感应电梯都是有方向限制的，一定要看清楚附近的指示才不会犯错……

Part 3 吃在东京

在 TGS 展会的媒体中心外有一家饭店，因为这里人少，所以一般我们中午都在这里吃饭。这里只卖两种东西：拉面和饭，然后有 3 种搭配：チャーシュー、のり、メンマ，由此派生出 14 种组合。チャーシュー就是叉烧，这个大家还是明白的。不过剩下那个"萝莉"（のり）和メンマ就不认识了。于是大家分头试吃，最后一交流，原来のり就是波力海苔一样的东西，メンマ则是干笋。

在东京，吃饭是一件既简单又复杂的事情。说简单，是因为这里的东西不但讲究营养，而且绝对卫生，味道也和中国比较接近，不会出现难以下咽的情况。说复杂，则是因为大部分食物的名字都看不懂。ライス（米饭）、ラーメン（拉面）、うどん（乌冬）、どん（盖浇饭）、カレー（咖喱）这些名词，学过一点日语的人都知道，不过生活中遇到的食物名称则要复杂得多。很多食物光看名字完全不知道是什么东西，或是知道是什么东西，但没办法念出来，自然也不能告诉店员。面对这种情况，有人老老实实天天吃拉面、咖喱饭，像我这种好奇心强的人，偏要百般尝试。

在东京吃得最开心的一次就是烤肉。不过老实说这一顿吃得大家是满头雾水。菜单送上来之后，只见满篇都是不认识的单词，什么ロース、サーロイン、ランプ……就连在日本曾经生活过的风间仁也不能认全。原来日语里牛、猪等动物身上每个部位的肉名称都不一样，而且不是像汉语那样由动物名加器官名组合而成的，只能死记硬背。这一餐饭是我们在日期间吃得最糊涂的一顿。印象中ロース是最好吃的，回去上网一查，原来ロース就是牛里脊肉。羞愧之下当即打印牛全身部位英日对照单词表一张，和 TGS 参展资料放在一起以备后用。

Part 4 秋叶原之行

今年我曾在杂志上说过我没有 PSP，结果有不少玩家来信表示"惊讶"，搞得我也忍不住惭愧起来。正好新版 PSP 将于 9 月 20 日发售，而这个时候我们已经在东京了。回顾自己近 20 年的游戏生涯，至今还没有在首发当日购入过一台主机，这次 TGS 之行无疑便是最佳时机。因此在来之前我便已经决定要趁机入手一台新版 PSP，多边形也被我以同样的理由给说服了。

9 月 20 日是 TGS 的第一天。搞完展会后已经是下午 5 点半，我的多边形便急忙坐上特快电车奔赴秋叶原。赶到秋叶原之时天已经黑了，进入各家游戏店后发现没有人流增加的迹象。若不是各家店铺都可以看到至少一种颜色的 PSP 被贴上了"品切"字样，还真看不出来今天便是新版 PSP 的发售日。

来过几次的多边形非常老道地带着我来到了 SOFMAP（ソフマップ）。这家店我 3 年前来的时候还有点印象，如今它已经成为秋叶原最大的连锁店，在秋叶原共有 12 家店铺，经营各种电器买卖以及二手业务。在 SOFMAP 果然找到了大量现货，我和多边形一人挑了一台，付款走人，整个过程不到 5 分钟，完全没有遇到排队的情况。当时我还和多边形开玩笑说看来新版 PSP 也就这个样子了，没想到回国之后才知道 PSP 当周销量达到了惊人的 20 余万部，将 NDSL 远远抛在身后。看来热情的日本玩家早在上午便已经风卷残云般地解决了战斗。



▲秋叶原某店的镇店之宝——等身大《我的女神》模型三尊，每个的售价均为 99 万日元。

接下来还有时间逛一下秋叶原。对于喜欢收集游戏的人来说，到这里算是来对了地方，那如山如海的游戏会令你喘不过气来，其中还包括大量物美价廉的中古游戏（二手游戏）。中古游戏的价格完全以珍稀度来决定，基本上越是大作就越便宜，一些非常核心向、小众向的游戏反而价格坚挺。像《雀・三国无双》的价格居然高于其他任意一款《无双》，着实让我寒了一下。3 年前卖到 9800 日元的《真・女神转生 3 狂热版》，如今全新品已经卖到了 24000 日元。不过像这种不降反升的游戏非常少，一些限定版甚至跌到了跳楼价，像邪魔天使过去非常想要的《永恒传说》限定版才卖 980 日元，合人民币才 65 元，着实让我感叹不已。

尽管秋叶原的游戏店多达 50 家，但也只是秋叶原的一个小部分，动漫店的数量还要更多。和国内不同的是，逛这种店的人年龄层分布很广，在店内经常能看到四十多岁的人，另外欧美人的数量也不少。从他们的神态不难看出，老外们对于 ACG 也是非常熟悉的。印象最深的是一位专收 TONY 人设游戏的老外，当他找到 PS2 版《After》（超冷门的游戏，汗）时居然兴奋地叫了起来，令在场的人都笑了起来。总之，秋叶原有大量国内的 ACG 迷梦寐以求的东西，不愧是 ACG 迷们心目中的圣地。只要你肯花时间逛，一定会有不小的收获，不过付出的银子自然也是大把大把的喽。



■ SOFMAP 的大楼上挂着《魔法少女奈叶 S》的巨幅海报，不知这种景象何时能出现在中国。

我回忆了一下 3 年前的情景，感觉最大的变化就是大型店铺越来越多。除了 SOFMAP，还有很多大型的连锁店，如 TRADER、リバティ一等等。另外秋叶原到处都在施工，有消息说很多店铺都将进行重整，不知明年再来的话秋叶原又会是怎样一番景象呢？



★来到日本第一天已是晚上，于是大家纷纷出门觅食，小邪与晴天等人在寻觅了许久也没找到一家还开着的餐馆，忽见一家名叫"天天"的台湾料理店，于是冲了进去。进去后店主用日语问我们点什么，我们以为这是个日本人开的中国料理店于是也用日语回答，谁知道在我们犹豫点哪道菜时店家突然指着麻婆豆腐盖浇饭用流利的中文说了句"点这个吧，这个味道不错"。众人大惊，敢情这还真是中国人开的餐馆。这时忽然听到身后的客人也用中文在交流，听口音应该是东北人，顿时狂汗，于是大家愉快地交流了起来。

★在 TGS 上从沙罗那里拿到拜托他买的《FF VII》POTION，在排队给 COSPLAYER 拍照时一欧美 MM 用日语问小邪这是从哪买的，小邪不知那根神经发岔用英文回答是朋友送的，那欧美 MM 愣了一下，用英文问道现在还能在哪买到，小邪也愣了一下，于是用日文回答，在亚马逊上可能有卖，这一来一去把两人都搞懵了，当时那个汗哪。

★在 TGS 会场看到某恋爱游戏公司试玩台门可罗雀，不过外面免费派发海报的地方却排起了长长的队伍。于是和晴天走了进去，突然看到试玩游戏居然还有 BL 游戏，赶快告诉晴天准备闪人。旁边的工作小姐见两个大男人在此交谈便投来理解的眼光，见她已经准备上来邀请试玩，小邪赶紧拉着晴天离开了这个危险的地方，可怜的晴天从头到尾都还蒙在鼓里。拜托，别看到俩男人在一起就想歪好不好！

刚到日本的第一天，大伙儿商量着先吃顿好的来犒劳一下自己，因为我们几个来过TGS的人都知道，后几天忙起来就只有吃拉面和便当的份儿了，所以要趁着现在还不忙的时候吃顿好的，也算是给后几天的工作打打气。商量之下，在日本待过两三年的风间仁提出去吃烤肉，大家几乎同时流下了口水，一想到日本牛肉的滋味，大家连连点头，一个个狼似的就奔向一间叫做“和牛苑”的烤肉店。

在国外最麻烦的一件事其实就是看菜单了，大家干脆按人头份，每样牛肉来一份都尝尝，特别是该店的招牌牛肉“上州牛”，号称“全日本第四好吃的牛肉”。一盘盘牛肉上了桌，除了分量少了点，看起来还是蛮好吃的，于是饿得差不多的大家也都不客气，纷纷夹起自己看中的肉块，烤熟了之后随着啤酒和饮料下肚。酒过三巡之后，回过头再来评判哪种味道最好吃，结果这时才发现自己根本不知道吃进肚子里的牛肉叫什么名字，尤其是招牌的“上州牛肉”好似人参果一般落了肚。于是大家开始发挥自己的想象力，估摸着刚才哪一盘是“上州牛肉”，为了证实这“哥德巴赫猜想”，大家一致决定再点一份这种“上州牛肉”。待服务生把这传说中的“上州牛肉”端上来之后，大家恍然大悟，原来刚才最不起眼的那盘肉才是“上州牛肉”，于是大快朵颐之后纷纷表示这牛肉味道十分不错，恨不得再来几盘，把瘾过足。这时风间仁说了句，你们看好价格再点啊，果不其然这招牌菜也有招牌的价格，原本还只是七八分饱的各位马上觉得饱了十分，赶紧埋单走人……



▲这就是那块号称日本“全日本第四好吃的牛肉”。

多边形



Part 5 日本游戏见闻



■在秋叶原见到1.50版的PSP高价出售，不知日本玩家听说PSP 2000已被破解后有何感想。

作为游戏媒体工作者，来到日本后除了参加TGS外，对于展会之外日本玩家的游戏生活也是非常感兴趣的。不过日本没有类似于中国包机房一样的设施，我们又没时间去日本玩家家中实地采访，因此仅能从街机厅和所见所闻来管中窥豹。其中关于街机厅的报道在本期杂志的DVD中已有收录，这里就说说我的所见所闻。

在中国，PSP的数量可谓远胜NDS，不过在日本这个情况正好倒了过来。据最新的数据，截止到新版PSP发售，NDS和NDSL在日本的销量已达到1923万1000台，而PSP只有596万1000台。NDSL在日本买得最火红，这点是毫无疑问的，在秋叶原每家店最显眼的地方，必定摆的是NDSL的相关产品。其中“脑白金”相关游戏的销量无疑也是最好的，这些游戏即使二手也价值不斐。今年TGS上Konami展台举办了一个NDS游戏《随身瑜珈》的活动，让一群玩家对着屏幕学瑜珈动作，那场面实在诡异不已，但的确吸引了大量玩家，被我戏称为“Konami大型群体忽悠节目”。

在电车上，玩PSP和NDS的人比例差不多。玩NDS的人中果然不乏中年上班族，而玩PSP的人则一看便是普通玩家。我曾在电车上见到一位中年人士玩NDS版《汉字检定》，稍一观察发现此君居然玩的是烧录卡，不禁愕然。按照日本法律的规定，模拟器、烧录卡、改机都不犯法，但传播ROM、ISO是违法行为。因此在日本游戏店里也能买到这些破解工具，不过数量不多而且价格昂贵，公然在街上玩真是少之又少。不知我如果当场举报的话是否会有奖励呢？

临走的前一天，我在电车上偶然看到4个玩家玩PSP，其中有一位玩了一会儿《危机之源 – 最终幻想VII –》，居然掏出一张《横行霸道 自由城故事》，我不禁忍不住叫了一声“GTA”，引起了那几位玩家的注意。（*题外话：下车之后我才意识到：《GTA》每代在日本都能卖上六位数，日本玩家玩《GTA》实在不算什么稀奇事，倒是我少见多怪了。*）他们看到我的记者证后猜出我是来采访TGS的，于是便拉着我攀谈了起来。言谈中我发现他们对中国游戏业可谓完全不了解，对于我们如此了解日本游戏业也感到非常不可思议。当我告诉他们，PSP在中国的数量对NDS是“压胜”时，这几位玩家顿时喜形于色。我不失时机问，SONY、微软和任天堂，你们喜欢哪一家。他们回答说是SONY。果然索饭、任饭、软饭的分类在全世界都是普遍存在的啊！



■周日的上午，参加日本中小学足球联赛的孩子成群结队。他们装备精良、训练有素，看得GOUKI等球迷感慨万千。



Part 6 挥汗96小时

本次TGS的最大变化，就是出展时间变为4天，其中媒体开放日变为两天。对于我们来说这绝对是一个好消息，因为在一般开放日与6万多名玩家哄抢试玩是没有胜算的。不过随着E3的改变，TGS的影响力日益扩大，导致两天媒体开放日一下子涌进了5万多名媒体工作者，这是我们事先没有想到的。事后我们暗自庆幸：幸好这回有两天媒体开放日。

回忆起TGS现场的这4天来，除了玩到看到的一个个游戏，剩下的就是排队了。日本玩家排队的本事着实令让人佩服，很多大作在上午11点之前便已挂出“试玩结束”的牌子——因为排队的人已经排满了。即使是在贩卖区，排队人数也相当夸张。Capcom、Square Enix的贩卖区尤其热闹，要想进入商店采购所需的时间不亚于等候大作试玩。幸好和往年比起来，今年的媒体中心可谓相当厚道，不但条件更加优越，而且供应免费饮料，给我们带来了极大的便利。各国媒体的工作人员在此体现出了良好的素质：放在桌子上的东西完全不用担心会被偷走，真正做到了路不拾遗。这和回国后的不愉快事件形成了鲜明对比。



■多边形在展会4天用到的4张入场证，有两张已经被汗水给泡烂了。

本次TGS展会的一大亮点是请来了很多欧美游戏制作人，TGS从此不再是小岛秀夫、稻船敬二们的天下。不过这些制作人在日本玩家中的知名度明显不够，结果是便宜了我们这些中国媒体记者。而TGS的规模虽是一年比一年扩大，但是除掉手机游戏和一些国人不关心的“脑白金”游戏之后，今年我们关心的游戏数量其实没有增加。如果除掉已在其他国家和地区发售的游戏，这个数量还要进一步下降。比如微软大力宣传的250款游戏，按这个标准的话最后剩下来的估计还不到20个。

随着《游戏机实用技术》的影响力逐渐扩大，我们与各大厂商的交流也越来越频繁。今年去TGS之前，就已经有好几家游戏公司提前联络了我们，承诺届时会提供各种帮助。9月22日，ArcSystem邀请我们参加了《罪恶装备2》世界媒体对抗赛，一并受邀的海外媒体仅有3家。不过编辑部最强的《罪恶装备》高手十六夜今年没有来日本，我们只好派出邪魔天使参战。结果因为X360开发机的问题，小邪到很晚才玩到游戏，最后遗憾地在比赛中败北。



1 邂逅美女刺客

TGS展会第一天，我与Gouki在早上10点一开门便冲进了会场，直奔Konami展台，目的就是想一睹《MGS4》的新风采。没想到这时的Konami的展台还真没有多少人，偌大的试玩区被铁丝网包裹着，还不能随便让人进入。工作人员解释说，现在我们还需要在军事区外等待至少半小时，等到前来的媒体记者人数达到30人才安排集体进入。真是来得早不如来得巧，第一天的第一次试玩就开始排队。经过一番等待我们终于进入了军事区开始了《MGS4》试玩。我承认我个人对《MGS4》兴趣一般，试玩中我有点心不在焉，这就是没有爱的表现。正在我东张西望的时候，一位外国女人正饶有兴致地看着我的屏幕。上帝，这不是《刺客信条》美女制作人Jade Raymond吗？我一眼就认出了她，没想到她居然来到了这里，来到了我身边……我的情绪立刻被调动了起来，面对这种天赐良机我不能无动于衷啊。当时我立刻放下了手柄，隔着铁丝网就喊道Hi，Jade。Jade听到我呼喊开始比较错愕，我赶忙解释道：我是一位来自中国的杂志编辑，你的“Assassin”非常棒，我们都非常期待啊……对于这个突如其来的奉承，Jade显得非常开心，连声说谢谢，她裂开嘴笑起来的样子很有灵气，眼神变化也很丰富。不行，我非要与她合影不可，于是我立刻说出了自己的想法。Jade欣然接受了。然而现在我在军事区内，面对四周的铁丝网，面对还没有结束的试玩，难道我现在就离开，拽着GOUKI“不务正业”地去和美女制作人照相？Jade显然对铁丝网也无能为力啊，情急之下只能凑合了，感谢Gouki为我捕捉了这么一张“探监照”。照相结束后照例应该握手表示感谢，然而铁丝网的缝隙仅能伸过5个手指，就在这种情况下Jade居然将手指合拢从缝隙间伸了过来。这段情节对我来说实在太戏剧化了点，我也毫不客气地通过缝隙友好地摸了一下Jade的小手。虽然异国女人，但Jade的骨骼比较娇小，不会有给人五大三粗的感觉。

没想到TGS第一天就遇到这种事情，我觉得我很幸运，回国就打算买彩票去。



2 小姐，这是我的名片

TGS每个试玩台都会有一个展台小姐负责为你解说游戏的基本情况，告诉你基本操作，甚至有的热心小姐还会为你全程解说，生怕你玩不过去。我就遇到这么一位SCE的热心小姐。当我在试玩PS3版《未知海域 德雷克的宝藏》中，为了能够全面体验这款游戏，我会操作主角到处乱逛街一番。这位SCE的小姐见这种情况就用日语不停地在旁边为我指路。我说我听不懂日文，她就开始用手在屏幕上指。显然，这时的她已经成为了一名交警，我每走错一点她都会以迅雷不及掩耳的速度指出正确路线。这一去一来搞的人有点心烦，我当时真想用东北话Cos一下范伟的经典台词：大姐啊，你瞎指挥啥啊你？你知道我要去哪儿啊你就要我拐啊你？无奈之下我开始用英文向她发问：你叫什么名字啊？你今年贵庚啊？他们一天付给你多少工资啊？看来这招效果不错，这位热心的SCE展台小姐迅速收敛了她的工作热情，我估计她觉得我很奇怪。

3 得意忘形的下场

本次PS3的《COD4》DEMO版被我玩了4遍，当展会最后一天我又去玩了一次。面对这艘货轮，我已经熟悉得跟在自己家里差不多。日本人在FPS方面确实经验不足，在我前面几位日本试玩观众笨手笨脚，他们纷纷被货仓中的敌人干掉。而当我上场后，行云流水般的操作简直就是官方演示，连一旁的Activtion展台小姐都禁不住在一旁观看。得意忘形的之下我开始表演高段技巧。当在船舱通道内与数名敌人遭遇后，我握住了手雷准备来个直接引爆，完全不给敌人躲避的机会。谁知道由于手中握持手雷的时间过长，最后这枚手雷居然在我手中爆炸了，本人当场毙命。看到这一情形，一旁等待的试玩者，《COD4》的工作人员以及Activtion的展台小姐集体哄堂大笑。本人无从辩解，只能灰溜溜地离开了……

4 老外的素质

日本很多地方都全面禁止吸烟，“吸烟禁止”的标志随处可见，对于我这个烟民来说确实是很大的禁锢。然而在TGS会场内，当我在Temco展台进行《忍龙DS》试玩时，旁边一个老外居然就在Tecmo的舞台前“潇洒”得点上了一支烟，并且架起了摄像机开始了他拍摄Tecmo性感美女的心路历程，看架势是要大干一番啊。当我看到这一情景时便对这位老外投以了无奈的目光，心想：什么素质啊？

1 坂垣伴信玩《鬼泣 4》

“我们的同行只要看到《忍龙 II》，就会失去制作同类游戏的勇气！”——在 TGS 展之前，Tecmo 公布《忍龙 II》时 NINJA TEAM 的负责人坂垣伴信“口出狂言”，果然让《忍龙 II》的注目度又提升了一个档次。不过再 NB 的话也只需要上嘴唇碰下嘴唇就搞定，而真正 NB 的游戏却是需要真材实料才能制作出来的，很明显，X360 的独占作品《忍龙 II》有一个现成的对手，那就是 Capcom 的跨平台游戏《鬼泣 4》。去年 TGS《鬼泣 4》的试玩反响不佳，时隔一年，《忍龙 II》和《鬼泣 4》同时参展，《鬼泣 4》究竟有没有进化，这个问题恐怕除了 Capcom 的制作人小林裕幸，没有人能回答，于是，“亲自体验”就成了检验的惟一标准。在微软展区的《鬼泣 4》试玩台前，我们就偶然拍到了坂垣伴信玩《鬼泣 4》的照片，根据我们的观察，他可不是像普通试玩者那样随便玩玩，而是专注于游戏的每一个小细节！不过，他到底是 TEAM NINJA 的头头，又有那样的发言在前面，面对我们的镜头，当然有些不好意思了——他向我们示意“不要拍”，不过，《忍龙》制作人试玩《鬼泣 4》这样珍贵的场面我们怎么可以错过呢？（照片请参看第 117 页。）

2 街机厅 300 日元任玩



我们住的宾馆附近有一家街机厅，名字叫“千叶 LUCKY 店”，一天晚上从展馆回来，一看时间还早，我和 levelup.cn 的新闻官风间仁便决定进去逛逛。上去直奔格斗游戏区，风间仁去战《铁拳 5DR》，刚好这家游戏店的《铁拳 5DR》第一高手正在玩（《铁拳 5DR》街机版支持网络排名，每家街机厅也有自己的当月和当周的胜率排名），风间仁上去切磋了两把，回来告诉我“受益良多”。我去战《街霸 3.3》，轮到我，坐下投币（100 日元一次，玩一次要花 6.5 元人民币，心痛），却发现投币口被用透明胶带封住了……不让投？咋回事？后来一看旁边竖着的一块小牌子，才知道原来这几天正在搞活动，每晚只需要付 300 日元，《街霸》系列作品（《街霸 II 周年纪念版》、《街霸 3.3》、《Capcom VS. SNK 2》、《街霸 ZERO 3》）随便玩！前几天的对象是《GGXX AC》和《铁拳 5DR》，风间仁一边大叹“没赶上”，一边和我分别付了 300 日元，战！



Part7 生日的回忆

■生日当天在街头目睹一位少女当众在车上涂鸦，立刻想到了《飞驰竞速 2》里的痛车大赛。



9 月 21 日是 TGS 的第二天，也是媒体开放日的最后一天。如果这一天不能搞定所有的试玩，那么明天就得和 6 万观众火并了。于是一大早大家便确定自己的目标，开场之后立刻狂奔至各个目标。我的任务是玩完 Capcom、微软、MMV 和 Koei 的全部游戏，等完成所有任务时已经到下午三点了。

在过道上无意中巧遇 GOUKI 和 ACE 飞行员，GOUKI 一脸坏笑地对我说：“今天记得请客啊！”我闻言一愣，反问了一句：“为什么？”GOUKI 讥笑道：“还装！”我看他一脸的正经，这才反应过来：原来今天是我的生日。我的第一反应就是赶快给家里打电话，因为我来日本的事儿还没有通知父母，他们今天一定会打电话给我，如果打不通的话就会操心。我赶快找了部国际电话，一分钟 210 日元。正欲拨号时突然想到前段时间家里换了电话号码，而新的号码在我国内的手机上。我只好先一个电话打到奶奶家问号码，耗时 1 分 47 秒，折合人民币 28 元。之后再一个电话打到家里，火速说明原由挂断，一看时间，还好只有 49 秒，折合人民币 14 元。

返回宾馆的途中，GOUKI 等人依然嚷着要我请客，不过这边的消费实在太高了，我算了算账如果再请的话就回不了国了。大家也都知道这一点，所以说着说着也就没人提了。我心里觉得如果放过这样一个有纪念价值的生日，未必有些可惜，但想来想去也想不出什么经济实惠的纪念活动，最后只想到一个奖励：早点睡觉。

接下来的 3 天转瞬而过，24 日深夜里我们返回了国内。本次 TGS 之行一切顺利，大家都有不小的收获，可惜在最后一天发生了悲剧：我们的视频编辑小龚丢失了他的笔记本电脑。本来他在日本利用空闲时间已经编辑好了两天视频，结果这下子只能重头来过。看着他悲伤地把 QQ 签名改为“我曾经豪情万丈，归来却空空的行囊”，我们也想不出什么安慰的话。

晚上躺在熟悉的床上，我却有点失眠了。一阵胡思乱想之后，我突然意识到，原来每年我的生日都在 TGS 的举办期间。那么在 3 年前的那个生日里我又做了什么呢？我立刻爬起来查看日记，结果发现没有记录。然后我又翻到 3 年前的那本 TGS 合刊，想看看当年有没有留下什么蛛丝马迹，结果仍然是一无所获。不过当我看到封面上写着的“东京游戏展 2004 最强特辑：85 页超精彩报道 +120 分钟 DVD 影像”字样时，发现自己忽略了一个显而易见的事实：自己生日当天的行动，不是已经以各种形式记录在杂志中了么？

其实在 TGS 的每一天，对于我来说都是有如节日般盛大的。亲临 TGS 这样的游戏盛会，是我人生中的宝贵记忆。虽然现在说还有点早，但是我已经迫不及待地期待起下一届 TGS 了。



■UCG TGS 2007 报道团 12 名成员于展会最后一天的合影。



★TGS 开了四天，就在会场里吃了四顿午饭，每顿吃的都不一样，不过都有一个共同点——难吃得令人发指！而且每个餐厅可以选择的食物都少得可怜，一碗米饭就要 200 日元。本来对日本料理的印象挺好的，吃了会场里的酱油拉面和鸡腿饭后，终于明白全世界所有会场里的东西果然都是又贵又难吃的……

☆到日本的第一天晚上就在大街小巷里到处找饭馆，明明才八点多，却安静得像大半夜似的，在一个小巷子里看到几家店的店员穿着整齐地站在门口向过往的路人鞠躬，只是行人实在太少，而且万籁俱寂，路灯又不是很亮，显得店员们孤零零的，突然觉得在日本谋生也挺辛苦的……

★在一家中国菜馆吃饭时，一位华人送给我一本当地出的中文杂志，回酒店好好读了一遍，偶然看见杂志的征稿启示，写的稿费标准是每千字 1000 ～ 1500 日元，换句话说，写一篇一千字的文章还不够买盘炒空心菜。

☆日本的电车上玩掌机的人比想象中少多了，一节车厢里能有一个玩 NDS 或 PSP 的就算不错了，多数人都在玩手机，难怪现在所有厂商都在抢着做手机游戏了。

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

业界声音

《潜龙谍影》会像《007》那样一直继续下去。

——小岛秀夫最近在媒体采访中表示，他的新开发团队将会继续使用《潜龙谍影》这个品牌，并且独立创造一个新的系列，惟一遗憾的是，他不得不和索利德这个像自己孩子一样的角色说再见。

索尼最初把PS3当作万能的家用电器来宣传，然后经过了与游戏公司的讨价还价之后，它又被定位为接近游戏机的主机。如果它的市场战略再不进行巩固，前景将会非常黯淡。

——Square Enix社长和田洋一日前向媒体表示，产品定位不明是PS3局势险峻的主要原因之一。

玩家们的反应是我最关心的，我从很多用户那里了解到他们非常喜欢这款游戏，虽然有些人认为游戏的难度比较高。真正重要的是玩家们是否能从中获得愉快的游戏体验。

——SCEA公关部主管Dave Karraker日前表示，虽然媒体对《龙穴》的评价普遍很低，但索尼关心的是玩家的感受，而多数玩家对游戏表示满意。

我清楚第三方开发商的态度，他们不太希望看到任天堂自家游戏销量超过总销量的1/3，这样的话第一方阵营就会显得过强，第三方希望他们的游戏销量能够占到总体的2/3左右。

——任天堂社长岩田聪日前表示，Wii和NDS上第三方游戏软件销量所占比例正在加大，到了明年所有关于任天堂第一方游戏独霸自家主机或是第一方游戏阵营过强压制第三方发展等顾虑都会烟消云散。

考虑到游戏成本，跨平台战略是一个合理的决定，但第三方可以通过我们主机独有的特色而让游戏具有独特风味。

——平井一夫日前在日本媒体的采访中对越来越多的跨平台游戏表示理解，但希望第三方能够针对PS3特点制作一些独特的内容。

在许多人看来公司的社长们总是一副没精打采快要被压力拖跨的样子。然而我和他们正好相反，越忙反倒变得越胖……

——在《银河战士3》中输入密码会出现以上这么一段岩田聪自白，看来社长的工作虽辛苦，任天堂这么出色的业绩也足以让岩田聪"心宽体胖"了！

软件《光环3》首日销售额达1.7亿美元 预计年内销量将突破750万套



■《光环3》纽约曼哈顿首卖会现场。

X360年度大作《光环3》终于在9月25日全球首发，与微软预测的一样，该作突破了《光环2》首发当日1.25亿美元的销售记录，首日销售额达到1.7亿美元，超过了《蜘蛛侠3》1.51亿美元的首周末票房记录，成为首日销售额最高的娱乐产品。此外微软还表示《光环3》上市的前20个小时内，已经有100万玩家在Xbox LIVE上玩该作，使得2007年9月25日成为有史以来最活跃的Xbox LIVE游戏日。据高盛投资公司分析家Sarah Friar和Frederick Grieb估计，微软于9月份向零售商的发货量达到了420万套，预计该作年内销量将突破750万套。

在《光环3》发售之前，微软于短期内投入了1000万美元的宣传费，并且与多家企业合作，仿照好莱坞大片的方式进行联合宣传，包括与百事可乐、7-ELEVEN、汉堡王、通用汽车等知名企业的合作宣传，以及赞助乐队演出、赞助赛车活动等，微软还说服通用旗下的Pontiac资助500万美元举办《光环3》IMAX活动，让玩家用IMAX影院的巨型屏幕玩《光环3》。在高密度的宣传攻势下，《光环3》在发售前的订购量已经超过160万套。

9月25日当天，仅在美国本土就有超过一万家零售店举办了《光环3》的午夜首卖活动，不少商家都提供了优惠措施，例如BestBuy让购买者在9月25～27日之间成为免费的Xbox LIVE金会员，并且参加网战的玩家还可以参加抽奖，大奖是一辆Pontiac汽车。微软的抽奖活动则提供了《光环3》主题的X360和Zune音乐播放器。微软官方在纽约、迈阿密、洛杉矶和西雅图举办了首发活动。在英国，X360的首发也非常成功，售价高达69.99英镑的传奇版早在游戏发售前就已经被全部订光。首发当天，伦敦警局担心《光环3》的午夜首发将会造成社会问题，因此要求零售商不要在牛津大街等繁华地区举办午夜首发活动。英国最大的游戏零售商GAME和Gamestation都选择在曼彻斯特和伯明翰等地区举办午夜首发活动。



▲微软主席比尔·盖茨在华盛顿亲自出席了《光环3》首卖会，并且将游戏递给了排在第一位的购买者Ritesh David。

不过围绕《光环3》也有不少负面新闻传出，首先是划盘事件，不少玩家反应，《光环3》限定版的塑料卡口存在设计缺陷，很容易导致游戏碟划伤，对此微软立刻作出反应：在2007年12月31日之前，所有因包装问题而导致划碟的情况都可以找微软免费更换。随后又传出《光环3》画面解析度只有640p的报道，对此Bungie也很快出面承认。Bungie表示，之所以只有640p的解析度，是因为考虑到了画面的整体效果，他们可以轻易实现1080p的解析度，但视觉效果反而会不如优化过的640p画面。

微软的新财年第一财季结算日是9月30日，有《光环3》的撑腰，分析家认为微软互动娱乐部在这一财季里将可能首次实现盈利。

硬件 《FFVII CC》保驾PSP创造发售以来最佳成绩

PSP 年度大作《危机之源－最终幻想 VII－》于 9 月 13 日在日本发售，不出所料地获得了玩家的强烈支持。限量推出 77777 套的《FFVII CC》PSP 限定版套装迅速售罄，著名电器零售商 Yodobashi Camera 的新宿分店出现了超过 300 人的队伍，Bic Camera 的池袋分店在开店前 45 分钟也已经有 250 人的队伍，这些知名零售店都只用了不到一个小时就把所有进货全部卖光。



Square Enix 制作人桥本真司亲临新宿 Yodobashi Camera 的首发现场，他说："作为第三方软件与新主机同捆发售，这是在全世界也不多见的。本来我还很担心，但看到排队的人群时终于安心了。我看到队伍中甚至有带着小孩子的妈妈，这让我感觉到了《最终幻想 VII》发售至今的 10 年岁月。对于 10 年前还是孩子的他们来说，这是一款纪念《最终幻想 VII》的作品。我希望全球突破 1000 万套销量的《最终幻想 VII》的玩家们，能够有更多的人来体验这款新作。"



9 月 3～9 日的一周内，PSP 在日本的销量只有 15564 台，而随后的一周在《FFVII CC》限定版的推动下暴增到了 95487 台。据统计，《FFVII CC》的首周销量高达 486659 套，第二周的销量也有 108519，照此看来该作很可能最终在日本突破百万销量。9 月 20 日，PSP-2000 在日本正式上市，再度掀起热卖高潮。据 Enterbrain 统计，PSP-2000 在日本的首周销量达到了 250702 台，加上之前卖出的《FFVII CC》限定版，其截至 9 月 23 日的总销量为 326645 台，这是 PSP 自发售以来的最佳成绩，加上之前的旧型号，PSP 目前在日本的累计总销量为 6217664 台。

硬件 立体成像版《山脊赛车 7》登场！

本刊曾经报道日本三菱公司正在研究基于蓝光格式的立体成像技术，能够让普通蓝光影碟播放出来的画面呈现出三维立体感，并且三菱暗示其正在与索尼谈判，可能会把该技术应用于 PS3 的游戏中。而在这项技术于 PS3 上取得成果之前，NBGI 就已经将另一种立体成像技术应用于《山脊赛车 7》中。

NBGI 于 9 月 14 日在日本神奈川县川崎市的"NAMCO 神奇乐园 英雄基地"进行了这种技术的现场测试，NBGI 准备通过这种技术将《山脊赛车 7》移植到街机上。这款立体版《山脊赛车 7》的主要秘密在于 NBGI 与日本 NHK 技术服务公司合作研发的 Xpol 技术，在实现画面立体感的同时，还可以保持 1080p 的画面和每秒 60 帧的流畅度，其最大的特点就是可以消除普通用户长时间观看立体画面的视疲劳和晕眩感。

与三菱公司的技术不同，这种 Xpol 技术无法将普通画面转化为立体画面，不过游戏开发者可以用很短的时间将一款普通游戏转化为立体版。例如这次 NBGI 就只用了一周时间就将《山脊赛车 7》转化为立体版，其实主要就是将普通的画面调整为两个角度稍微不同的画面叠加在一起，然后在屏幕上贴一层特殊的偏光滤镜，这样在旁观者眼中，画面是一片模糊的，但是只要戴上一种特殊的偏光眼镜，就可以看到具有极强立体感的画面，甚至赛道时间等数字也仿佛浮在空中，而汽车之间的空间距离感也很真实。根据记者的现场体验，这种技术在消除视疲劳方面效果理想，就算将眼镜戴上很久的时间，并且有很多镜头高速移动的画面，也不会感觉晕眩。



▲一般立体眼镜都是使用了左右不同颜色的镜片，而这种偏光眼镜看过去与普通墨镜无异。



▶如果不戴眼镜，看到的就是这种由两个画面叠加起来的效果。

新闻短波

SE 开拓海外市场

据英国《金融时报》报道，Square Enix 高级副总裁佐佐木道弘（音译）日前透露，Square Enix 希望在近期内与美国的合作伙伴达成协议，进一步开拓美国市场。SE 计划在未来三年内使国外市场的销售额达到总销售额的 50%，并且加强在休闲游戏和 MMORPG 市场上的占有率。

3D 眼镜应用于 NDS

《Boogie》是 EA 投入巨大宣传精力推出的一款 Wii 劲歌热舞型游戏，玩家可以用跳舞或者唱歌的方式进行游戏。不过该作的媒体普遍评价并不高，但是为了让该作创造更高的收益，EA 目前宣布将会在 PS2 和 NDS 上推出《Boogie》。这两款游戏都将由 EA 蒙特利尔工作室开发，将于今年假期发售，准确的时间是 11 月中旬左右。比较令人关注的是，该作的 NDS 版将会是首款附带 3D 眼镜的 NDS 游戏，让玩家可以借此看到具有空间立体感的画面。



《生化奇兵》系列化

Take-Two 最近在面向分析家的一次会议中透露，今年以来美国媒体综合评价最高的游戏《生化奇兵》已经获得巨大的商业成功，在发售不到一个月的时间里，已经实现了超过 150 万套的出货量（包含 X360 及 PC 版）。Take-Two 主席 Strauss Zelnick 表示，他们准备将《生化奇兵》进行系列化发展，就像《GTA》一样。不过他同时暗示下一作可能要等到 3 年后才会推出。

Wii 助力 Capcom 股价创新高

Capcom 的股价于 9 月 11 日在东京证券交易所达到了 5 年来的最高点，以每股 2855 日元收盘。据《彭博财经》报道，Capcom 股价提升的原因是投资者认为 Capcom 的一批 Wii 新作将会大幅提高其收益。此前 Capcom 宣布预计年内推出的 Wii 游戏将从 3 款增加到 6 款，因此也将销售预期提高了 11%。自年初以来，Capcom 的股价已经提高了 33%。

《最终幻想 VII》重制版

在《危机之源－最终幻想 VII－》游戏的最后可以看到一段重制的原版《最终幻想 VII》片头，这段片头与 E3 2005 中公布的技术演示 DEMO 相似，但又略有不同，因此关于重制版《最终幻想 VII》即将登场的传闻又开始传遍游戏业。《FFVII CC》制作人今泉英树向记者透露，《最终幻想 VII》的重制只不过是时间问题，毕竟很少有一款游戏能够获得玩家如此之高的重制呼声，SE 没有理由白白放弃商机。



《使命召唤 4》收藏版

Activision 宣布将会推出《使命召唤 4：现代战争》的收藏版，其中 X360 版售价 69.99 美元，PC 版售价 59.99 美元。收藏版将会赠送一张幕后花絮 DVD，其中包含一些访谈、重要内容制作内幕，以及英国空军特别部队从二战时期到当代的纪录片。PC 版将会附送一本 BradyGames 公司出版的攻略。

蝙蝠侠饰演斯内克

英国时尚杂志《Nuts》报道，曾在《蝙蝠侠前传》、《蝙蝠侠归来》等片中饰演蝙蝠侠的克里斯蒂安·贝尔（Christian bale）很可能将会出演《潜龙谍影》中的斯内克，该片将于 2009 年上映。



新闻短波

《虚幻竞技场 3》可能延期

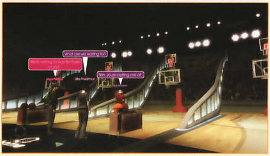
Midway 曾经表示《虚幻竞技场 3》的 PC 和 PS3 版都将于今年 11 月发售，X360 版明年发售。不过最近 Epic 副总裁 Mark Rein 说："我们不知道这款游戏什么时候能够做完，我们只能希望 11 月发售，不过大家知道我们是重质量不重时间，因此这个没法保证。"

《天剑》中文版

索尼电脑娱乐香港分公司（SCEH）日前宣布，将于 10 月份在香港、台湾和新加坡等地推出 PS3 年度大作《玄天神剑》（本刊译名《天剑》）的中英文合版，游戏中将收录繁体中文、简体中文、英文、韩文等多种字幕，目前其试玩版已经放出免费下载。

《HOME》18 禁专区

《HOME》是索尼为 PS3 打造的网络社区，最近索尼高层透露，在该虚拟社区中可能会准备一些只有 18 岁以上的玩家才能进入的区域。不过这些区域应该是与色情无关，因为美国现在对暴力游戏的预告片播放也有严格限制，因此这些区域可能是用来播放只有 18 岁以上玩家才能观看的游戏预告片，以及准备赌场之类娱乐内容。



《杀戮地带 2》技术细节

PS3 巨作《杀戮地带 2》的制作人 Ter Heide 最近接受了记者的访问，他透露《杀戮地带 2》将会对应六轴感应功能，由于使用了大量视觉特效，因此画面解析度只有 720p，每秒 30 帧。



在线模式成摇钱树

美国电子娱乐设计研究会最近发布了一项线上游戏经济价值的研究报告，通过对 PS3、X360、Wii 的 400 多款游戏进行调查，发现有在线多人模式的游戏在平均收入上会比其他游戏高一倍，就算是带有很简单的在线功能，也可以让收入高出 25%。目前 X360 上有 77% 的游戏拥有在线模式，PS3 上也有 67% 的游戏有在线功能，而 Wii 的游戏仅有 2%。

Wii Zapper 赠送游戏

任天堂宣布，曾在今年的 E3 展上公开的 Wii Zapper 将于今年 11 月 19 日发售，并且将会附赠一款以林克为主角的射箭游戏，这是一款用《塞尔达传说：黄昏公主》的引擎制作的迷你游戏。Wii Zapper 套装售价为 19.99 美元。



特报 任天堂市值居全日本第二名！

8 月份，任天堂在北美卖出了 43.8 万台 Wii，NDS 的销量也达到了 43.4 万台，出色的业绩再度刺激任天堂的股价。今年 1 月，任天堂的股价一度跌到 28320 日元每股，但在此后开始一路飙升，到了七月份已经达到 61400 日元每股。进入 8 月份之后，由于日元汇率的波动，任天堂股价不断下滑，但进入 9 月份后，又开始迅速回升。CLSA 亚太市场投资公司指出，任天堂的股价将有望突破 10 万日元每股，这个消息传出，任天堂股价再度飙升了 5.6%，达到 55100 日元每股。

9 月 25 日，任天堂在东京证券交易所的股价上升 3.1%，达到了 59200 日元每股，这使得任天堂的市值达到了 8.39 万亿日元，超越了佳能的 8.12 万亿日元，在日本所有上市企业中市值排名第二，仅次于丰田公司（其市值为 24 万亿日元）。不过任天堂在市值第二的位子上不会坐太久，因为三菱 UFJ 金融集团目前正因为股票分拆而暂停交易，目前其市值为 11 万亿日元。



特报 Activision 收购《世界街头赛车》开发商

作为美国第二大游戏发行商，Activision 近来的收购行动非常频繁，9 月 26 日，Activision 又公布了一起重量级的收购行动。《世界街头赛车》（本刊原译《哥谭赛车计划》）系列开发商 Bizarre Creations 目前已经成为 Activision 的全资子公司，Activision 并未透露此次收购行动的财务细节。

Activision 是一家综合型游戏发行商，但赛车类游戏一直是该公司的软肋，几乎从未推出过任何令人印象深刻的赛车游戏。而 Bizarre 则在赛车游戏方面经验丰富，从 1997 年开始制作 PS 的《一级方程式赛车》，2001 年在 Xbox 上推出的《世界街头赛车》成为最早突破百万销量的 Xbox 游戏之一。高盛分析家 Mark Wienkes 认为，Activision 的这次收购行动是非常英明的投资，将使其在规模达 14 亿美元的赛车游戏市场站稳脚跟，而赛车类游戏又可以大大拓展 Activision 的网络业务。

Activision 表示，Bizarre 被收购之后，管理层和员工仍然会继续从事其手头上的项目，但今后这个工作室的游戏将会更多地出现在 X360 之外的主机上。Bizarre 很快就会为 Activision 开始开发两款新游戏，其中第一款游戏将于 2009 年发售。



■微软表示虽然 Bizarre 被收购，《世界街头赛车》仍将继续。

硬件 399 美元 40GB 版 PS3 即将公开？

今年 E3 展上，索尼宣布美版 60GB 版本 PS3 将会降价 100 美元，但是随后又确认 60GB 版 PS3 将会退出市场，市面上销售的主要型号将是新版 80GB 版 PS3，售价仍然是 599 美元。不过最近摩根证券公司分析家 Michael Pachter 和 Edward Woo 预测，80GB 版 PS3 将会在年内降价 100 美元，这次将会是明刀明枪的降价，不会像之前那样再玩假降价的把戏。

Pachter 和 Woo 同时预测，明年春季《潜龙谍影 4》和《横行霸道 IV》发售期间，PS3 将会再次降价。另有消息透露，索尼在将 80GB 版 PS3 降价至 499 美元的同时，将会推出售价为 399 美元的 40GB 版 PS3，从而真正地把 PS3 降到人们期待的价位之内。另外，这两个版本的 PS3 很可能会在限定的时间内免费赠送蓝光版《蜘蛛侠 3》，以进一步推动索尼的蓝光业务。已经上市 7 年的 PS2 将会从 129 美元降价至 99 美元，即当年 PS 的最终价位。

游戏情报站
新闻
综述
编辑视点
评论

特报 盛大代理网游《死或生在线》亮相 TGS

由 Tecmo 负责开发，盛大（纳斯达克：SNDA）负责中国大陆独家运营的网络游戏《死或生在线》在本次 TGS 上低调亮相。《死或生在线》是基于著名电视格斗游戏“《死或生》系列”的世界观，并引入了网络游戏要素的系列全新产品，本作将在 Tecmo 自主开发的 Lievo 平台上进行运营，国内最大的网游公司盛大将负责中国大陆地区独家代理权。本次展会上，本刊记者多边形对该游戏制作人长谷川仁先生进行了独家专访。(以下采访中，多为多边形，仁为长谷川仁)

多：感谢长谷川仁先生接受我们的采访，我们的读者现在很想知道这款游戏目前开发进度如何？

仁：自今年 7 月我们在北京正式向全球发布这款游戏以来，到现在我们在开发过程中又有了很多新的变化。目前我们与盛大的合作越来越紧密，盛大方面给予我们很大的支持，一方面是技术力方面的支持，一方面是本土网游运营经验方面的支持。我们现在主要努力的方向是希望在明年北京奥运会之前正式开始商业化运作，现在我们的团队正在不断努力以实现这个目标。

多：今年 7 月的发布会上，关于游戏本身透露的情报不太多，您能给我们的读者介绍一下《死或生在线》究竟是一款什么类型的网络游戏呢？

仁：目前游戏还在紧张的开发过程中，所以具体的信息我不便透露。不过可以告诉大家的是，这款游戏并不会完全摒弃传统的格斗模式，另外在这个基础上，我们会引入适合网络游戏模式的要素，在这一点上，盛大方面给予了我们很多宝贵经验。

多：您认为中国网游市场和日本网游市场有什么不同呢？为什么 Tecmo 会选择盛大作为合作伙伴呢？

仁：实际上我的看法是，从网游市场来看，虽然这两地网游市场规模不一样，但是这个市场消费者的口味并没有绝对的区别，只是目前在日本市场还是以电视游戏为主流，所以在市场方面没有中国网游那么火爆。

而正是因为两边的市场存在着这样的差异，所以我们如果想在中国推出这款网游，就需要选择一个强有力的合作方，而在中国市场有着丰富网游运营经验的盛大就是我们的不二选择。另外盛大的团队本身是十分喜欢游戏的，他们是一群真正的玩家，对游戏有着自己的理解，这也是我们非常看重的一点。

多：目前在国内市场上有很多成功的网游例如《魔兽世界》，而盛大本身也有很多运营得很成功的网游，那么《死或生在线》将如何面临这种竞争呢？

仁：我们相信，我们所制作的《死或生在线》是一款与目前市场上的网游类型完全不同的一款网络游戏，在盛大的协助下，我们会为中国玩家开发出独具特色的作品，我们相信以我们的实力，会以独特的魅力来吸引住玩家的目光。

多：最后问您一个私人问题，目前三大主机，您最喜欢哪一台呢？然后除了 Tecmo 的游戏之外，您最喜欢的游戏是什么呢？

仁：这三台主机可以说是各有特色，没有特别喜爱的，我在这些主机上面都能找到自己想要的游戏。而对于我个人来说，《勇者斗恶龙》是我从小就非常喜欢的系列，我是从小玩到大，可以说是一名 DQ FAN 吧！

多：好的，感谢您接受我们的采访，我们衷心希望《死或生在线》能取得成功。最后希望给我们的读者说几句话吧！

仁：我们这次与盛大的合作，一方面是希望把最好的网络游戏带给中国玩家，另一方面也希望通过中国市场的成功，把我们的网络游戏带向世界，希望届时中国玩家能期待和支持这款《死或生在线》！



▲采访后本刊记者与盛大公司《死或生在线》项目部产品经理冯一迟（图左）和 Tecmo 公司《死或生在线》制作人长谷川仁（图中）合影。

特报 索尼甩卖股票为PS3集资

据《彭博财经》报道，索尼正准备卖掉其保险分公司的 72.5 万股“首次公开招股”(IPO)。此举将可能成为今年日本最大规模的 IPO，交易将于 10 月 11 日开始在东京证券交易所进行。此举预计将会为索尼带来 3320 亿日元的资金。

分析家认为，此次通过甩卖股票获得的资金将会用于资助索尼的消费电子部门和游戏部门，以生产更多的 BRAVIA 液晶电视，以及缓解 PS3 造成的巨额亏损。并且这也很有可能是为 PS3 降价所做的资金筹备。

为了推广 PS3，索尼可谓负债累累，2006 年 7 月，索尼从 20 多家银行构成的企业信贷集团贷款 800 亿日元，成为索尼 10 年来首次申请如此巨额的企业贷款。而在此后又出现了笔记本电池回收、PS3 降价等事件，让索尼的资金更加紧张。上个财年，SCE 为索尼造成了将近 2000 亿日元的亏损。

特报 压力太大！SCEA 公关部主管辞职



最近几个月来，索尼、微软和任天堂的公关和市场部门频频发生高层变动，任天堂因为将公关部总部从华盛顿搬到硅谷和纽约，而导致整个公关部高层集体辞职；微软方面则是首席市场推广者彼得·摩尔跳槽到了 EA；而 SCEE 的一些子公司也频频发生市场公关部高层辞职事件。9 月 5 日，SCEA 公关部高级主管 Dave Karraker 也宣布辞职。

在发往游戏媒体的电子邮件中，Karraker 说：“这是一段令人难忘的经历，我在 SCEA 的任期里感到非常满足，认为这家公司以及它的品牌都有很好的定位，未来将会很光明。我期待着以玩家的身分继续关注这个产业。”Karraker 辞职后将离开游戏业，从 10 月份开始，Karraker 将正式担任旧金山著名伏特加酿酒公司 Skyy Spirits 的公关部主管。

这两年来，SCEA 公关部承受着巨大的压力，PS3 带来的种种负面因素让其站在了玩家和媒体指责的风口浪尖上，SCEA 公关部的糟糕表现被认为是 PS3 品牌影响力超弱的重要原因，因此 SCEA 公关部的人事流动很快，2006 年前 SCEA 公关部主管 Molly Smith 刚刚辞职，接任的 Karraker 只干了一年就另谋生路，可见在 SCEA 公关部工作的压力之大。

特报 育碧于成都成立游戏研发制作室

2007年9月17日，育碧宣布于成都市成立新的视频游戏制作室。Richard Tsao（曹建伟）先生被任命为成都制作室的总裁，之前曹建伟于育碧上海制作室担任高级制作人，主要负责的项目包括PS3版《幽灵行动 尖峰战士2》。育碧成都在前期阶段会集中在育碧集团内部外包工作，随即将负责开发PC、游戏机及掌机等游戏平台的在线游戏。

成都制作室的投资签约仪式在育碧公司CEO：Yves Guillemot先生，成都高新区党委书记：敬刚先生及成都高新区管委会主任：韩春林先生的共同主持下完成。

在作为育碧全球第二大的研发制作室——育碧上海取得了长期的成功发展以后，落户于成都天府软件园的育碧成都制作室将继往开来，以10名成员初创，并将在未来一年内把规模发展到200人，并且今后计划每年扩招200人。成都是中国西部最具技术发展实力的城市之一，每年有超过35000名软件程序专业类大学毕业生，大批的高素质人才基础给长期的发展提供了良好保证。依靠良好的投资环境及本地高新技术园区的发展，成都吸引了很多跨国企业，并且也为育碧公司建立一流的制作室提供了良好的环境。

曹建伟先生最初是从加入微软而开始进入游戏行业，参与开发了《地牢围攻》等游戏，随后加入Crytek负责开发了《孤岛惊魂》和《孤岛危机》的前期制作管理，之后加入育碧上海并在最近刚刚完成了《幽灵行动 尖峰战士2》的PS3版。曹建伟先生有着10多年丰富的软件开发工作经验，在进入游戏行业之前，他作为技术项目经理和程序员服务于各类客户及服务器软件项目，其中包括MSN最初的在线付费系统。

育碧是第一个在中国设立游戏研发制作室的大型开发商，于1996年在上海率先建立制作室。育碧上海制作室在总裁戈翎女士的管理下，开发了众多国际化的游戏。该制作室于2006年举行了10周年的庆典，目前正在开发一款原创作品《终结之战》，预计将在2008年上市。





▲本刊特派记者D·S与育碧总裁Yves Guillemot先生合影。

特报 彼得·摩尔：PS3是我的新宠！

从9月份开始，前微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔正式开始担任EA Sports总裁，因此在公众视线中消失了两个月的他最近又开始在媒体上频频露面。在路透社的采访中，摩尔表示目前他正专注于开发新类型的体育游戏，并且正逐步加大对亚洲市场的投资，希望开发更多能吸引亚洲人的游戏。

摩尔说："如果你是局外人，会觉得EA Sports的传统生意非常非常赚钱，非常地令人羡慕。这项业务需要继续扩大，而在专业授权体育游戏之外的市场才是最吸引我的。"摩尔表示，为了打入亚洲市场，他们将会开发更多当地喜欢的体育游戏，比如在印度流行的板球运动，在中国流行的乒乓球和羽毛球。此外，摩尔还计划利用EA的品牌创立一家体育新闻网站，与ESPN之类体育传媒竞争。摩尔说："我们有机会利用EA Sports的品牌效应使其成为综合性体育品牌，与耐克、ESPN这样的对手竞争。"

当然，更加让人关心的是摩尔接手EA Sports后，与前宿敌索尼之间的关系。9月5日，在EA的记者招待会上，摩尔首次以EA Sports总裁的身分亮相。他走上讲台，拿起六轴手柄骄傲地说PS3是"我的新爱机"，在微软迷们诧异的目光中，他又拿起了Wii遥控器手柄说："这是我的另外一部爱机。"接着台下一阵哄堂大笑。

摩尔还替索尼解答了外界关于PS3性能的疑问，关于《麦登NFL08》PS3版帧数只有X360版一半的问题，摩尔说这只不过是因为开发者比较晚才拿到PS3的开发工具，对于技术环境不熟才会造成这样的局面。但是这个问题已经得到解决，近期发售的《NBA Live 08》PS3版就已经实现了每秒60帧的画面。并且从这款游戏开始，EA Sports的所有PS3游戏都会有60帧的画面，"到了圣诞节的时候，大家都会忘记这个问题。"



对于短短两个月间立场与说法的骤然转变，摩尔落落大方地说："我想大家都能理解商业就是商业，我为微软推动业务的时候很有进攻性，到了这里也有同样的进攻性，而我们需要三台主机都获得成功。"

文 多边形



编辑视点
Editor's Spotting

有谁愿意花1200日元在塞满了人流的会场里满头大汗地排上270分钟的队伍只为试玩一把一款有可能在半年内都无法玩到游戏？这样的局面无论是对于观众还是对于厂商来说都是不愿意看到的。

TGS之惑

今年的东京游戏展，毫无疑问是史上最成功的一次游戏展。在度过了自己第一个十岁生日之后，已经迈入第十一个年头的TGS，首次将出展天数增加为四天，并在日本经济产业省的主导下，将自身整合到名为“CoFesta”的包括东京国际电影节等多个娱乐展会在内的日本国际娱乐嘉年华(Japan International Contents Festival)大型娱乐展会群中，成为“CoFesta”的排头兵。尤其是在E3大展进行了重大改革之后，TGS已经成为了整个业界最受瞩目的大型游戏娱乐展会。



▲大部分大作试玩在普通观众日只能满足一小部分观众，更多人在场内只能走马观花。

然而就在“万事俱备，只欠东风”的大好形势下，TGS07闭幕当天所公布的展会数据却让很多人都疑惑不解。四天的展会，总共只有19万3040人到访，纵然这已经是历史最高纪录，但仅比TGS06多了600余人(19万2411人)，也就是说，尽管多增加了一天出展日，但却没有吸引更多的人来到访。从细节数据来分析，TGS07第一天接待的媒体以及业内人士不足3万人(29783人)，第二天也只有32390人，远不如TGS06媒体日的39645人，连TGS05的36068人都自叹弗如。如果说TGS07两天媒体日的参观人数加起来还是要超过前两届一天所接待的媒体与业内人士的话，那也许观众日的数据更能说明问题：TGS07观众日第一天所接待的人数(64795人)足足比TGS06的观众日第一天少了2万人(84823人)，甚至比TGS05的67791人还要少；观众日第二天的66072人虽然勉强与TGS06的67943人打了个平手，但比起TGS05的72197人又差了好远。难道刚刚进入第二个十年的TGS，已经在吸引观众方面遇到瓶颈吗？

纵观历史，TGS在短短的十一年时间里，曾遇到过一次较为严重的低潮。始创于1996年的TGS展在2002年之前，一直保持每年春秋两届的举办频率。头几年一直呈稳步上升势头的TGS在2000年——也就是本世纪初游戏主机世代更替的时候，经历了展会历史上的第一次低谷，2000年春季的TGS参观人数由头一年的16万3866人猛跌至13万1708人，虽然在同年秋季TGS上略有回升(13万7400人)，但在2001年春季TGS上再次跌入底谷，只有11万8080人参观了当届TGS，仅比1996年第一届TGS的参观人数多了不到1万人。而导致观众人数骤减的主要原因，是由于当时正值PS2等次世代游戏主机新近发售，尚处于世代更替的业界公司并未准备好参加TGS，导致2001年春季TGS的出展公司仅为53家，所展出的游戏也只有309款，比第一届的87家和365款还要少。刚刚起步不到五年的TGS面临着严重的生存危机。

面对着尴尬的局面，CESA果断地对展会进行了大刀阔斧的改革。首先是让有着丰富运营经验的日经BP社加入TGS运营团队，其次是邀请欧美大厂例如EA等海外公司参展，并且吸引了如游戏学校、开发工具厂商、PC游戏厂商、手机运营商等厂商参展，再次则是提高和扩大了儿童区的展出，以吸引爸爸妈妈带孩子参观来提高参观人数。而最重要的改动，则是在2002年果断地将原来每年两次的TGS削减为一年一届，有效地为当时正把大笔资金投入到次世代开发的各大厂商缩减了成本，受到了厂商的欢迎。而从客观上来看，当时新近加入电视游戏市场的微软自2000年开始就持续参展，有效地扩大了展会所对应的主机范围。另外从2001年开始，对于PS2和NGC等主机所开发的游戏数量也逐年上升，而后期以Square和Enix为首的日本大型游戏开发商的一系列合并案也使得业界的整体开发实力有增无减。内因外因的有效结合，使得TGS从2002年开始在参观人数、参展厂商和参展作品等方面全面止跌回升，并在短短的几年内率创新高。原本是由电视游戏厂商集团CESA所主办的东京游戏展，随着电视游戏以外出展内容比率的增加，如今已经成长为日本业界乃至世界范围内屈指可数的综合游戏娱乐展会。

不过在经历了2006年的巅峰之后，2007年的东京游戏展虽然在参观人数和出展厂商方面再次突破历史记录，然而TGS07所呈现出的隐性的颓势与乏力却是CESA与日经BP社不得不再次面对的难题。

作为一个面对普通观众开放的游戏展会，对于入场的普通观众来说，最严重的问题莫过于两个：拥挤的人群和恐怖的排队。2003年TGS超过15万人的观众令当时展位面积不足5万平方公尺的幕张国际会展中心已经不堪重负，2006年TGS又将展位面积扩增为5万4000平方公尺，但超过19万人的参观人数依然使展馆内的拥挤程度达到饱和。更多的观众只能随着人流走马观花地浏览着展会，而想参与试玩的观众则不得不排上几个小时的队伍才能得偿所愿。以TGS07为例，诸如《MGS4》等大作的试玩基本上在每天上午十点以后就不再接受玩家排队试玩，而基本上很多中午才入场的观众恐怕只能排队去玩玩一些根本就不受关注的作品。这样的局面，相信无论是对于厂商还是普通观众来说都是不愿意看到的。

而在出展厂商方面，在TGS07上，除了还在坚守日本市场的微软一如既往地出展外，以EA和Ubisoft为首的一票欧美厂商全部缺席，而所出展的大作除了微软力捧的《光环3》之外，今年最佳游戏呼声很高的《COD4》也仅仅是在SCE展台里有一处毫不起眼的试玩台，且排队的大多都是欧美人士，美式游戏在日本市场的不举由此可见一斑。而出展的日系厂商，由于前几年的几例合并案，也在向着大型化集团化规模化的方向发展。除了SCE之外，醒目的日本第三方软件商如SE和NBGI都是合并后的产物，Konami也因吸收了Hudson等公司而不再单纯，仅有转型为软件厂商的SEGA以及坚持多平台战略的Capcom尚能占得一席之地，另外依靠任天堂和DS而成功从开发商转型为发行商的Level-5因为派发大手笔赠品而吸引了不少的瞩目，其他如光荣、SNK、Taito等厂商也只是维持现状。另一个值得注意的现象就是这几年异军突起的手机游戏厂商，日本最大的两家手机运营集团NTT DoCoMo和au KDDI在场内所设立的展台不亚于任何一家电视游戏公司，并且他们的丰富赠品比起节衣缩食的电视游戏厂商来说也要大方许多，日本手机游戏市场的风声鹤唳已经是不争的事实，不然你怎么能相信包括《MGS》、《生化危机4》、《鬼泣》等一系列电视游戏大作纷纷登陆手机游戏平台。

TGS的尴尬也正是这个业界的尴尬，愈来愈沉重的游戏研发成本令各大厂商已经不堪重负，而参加展会的大额开销让各路英豪也不得不英雄气短，整个TGS展馆内只有一家网游厂商在派发巨大的布袋，原本见者有份的赠品也变得吝啬起来。Wii和NDS的王者归来令整个业界的格局向着无法预料的方向发展，E3的前车之鉴已经给业界敲响了警钟，游戏业界向着日美两级分离道路上越走越远，TGS在新的一个十年里会迈出怎样的步伐，我们作为旁观者只能拭目以待。



■拥挤不堪的人流给场内带来的不仅仅是交通问题，污浊的空气也令人在场内感觉十分不适。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年9月17日～2007年9月23日

1 危机之源 最终幻想VII
クライシスコア －ファイナルファンタジーVII－

■Square Enix■2007年9月13日发售 ■A·RPG■5800日元■上周排位：1 ◆本周 108519套 ◆累计 595178套 PSP

2 潜龙谍影 掌上行动 PLUS　PSP
メタルギア ソリッド ポータブル オプス＋

■Konami■2007年9月20日发售■ACT■2400日元■上周排位：－



虽然本作只是以资料片的形式推出，但全新的场景、全新的对战模式，以及新增的可操纵角色绝对能够吸引FANS重新投入新的战斗。单机模式中的“无尽任务”内容充实，士兵的养成和收集要素也都是游戏时间的保证，是一款单机或联机模式都能体会到乐趣的游戏。

本周：93 354套　累计：93 354套

3 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队
ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队

■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：2 ◆本周 85149套 ◆累计 385444套 NDS

4 口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队
ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队

■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：3 ◆本周 75040套 ◆累计 343633套 NDS

5 家庭教师HIT MAN再诞！DS 擂台争夺战！　NDS
家庭教师ヒットマン REBORN！ DS フレイムランブル开炎 リング争夺战！

■Tommy■2007年9月20日发售■FTG■4800日元■上周排位：－



仍然是一款改编自人气动漫的作品，“死气化”是游戏中所有登场人物的最大特色。通过触控笔发动的华丽必杀技，借用家庭教师的能力发动支援攻击都是左右胜负的关键，不仅如此游戏还收录了大量的语音和动画的名场面，以满足FANS的收集欲望。

本周：30 967套　累计：30 967套

6 马里奥足球 激情四射
マリオストライカーズ チャージド

■Nintendo■2007年9月20日发售 ■SPG■5800日元■上周排位：－ ◆本周 27946套 ◆累计 27946套 Wii

7 金色的琴弦2 Encore
金色のコルダ2 アンコール

■Koei■2007年9月20日发售 ■SLG■6800日元■上周排位：－ ◆本周 23571套 ◆累计 23571套 PS2

8 马里奥聚会8
マリオパーティ8

■Nintendo■2007年7月26日发售 ■ETC■5800日元■上周排位：7 ◆本周 22372套 ◆累计 823913套 Wii

9 战国无双 KATANA　Wii
战国无双 KATANA

■Koei■2007年9月20日发售■ACT■5980日元■上周排位：－



由于采用的第一人称视点，所以玩起来更像是射击游戏。在战场中玩家可以自由移动，进入某些区域就会与敌人正面交锋，使用不同的武器在操作方式和画面表现上都有明显的差异，但如果你要体会“无双类”游戏中一骑当千的感觉，那么本作估计会让你失望了。

本周：16 828套　累计：16 828套

10 最终幻想 水晶编年史 命运之轮
ファイナルファンタジー·クリスタルクロニクル リング·オブ·フェイト

■Square Enix■2007年8月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：8 ◆本周 15588套 ◆累计 349955套 NDS

日版新型PSP首周的销量不但达到了PSP周销量的最高峰，再加上上周提前发售的《危机之源 最终幻想VII》同捆版新机型，34.3万的总销量也预示着新型PSP在日本市场的美好前景。而本周的新作除《潜龙谍影 掌上行动 PLUS》用低廉的价格和充实的内容赢得一片掌声外，Wii上首次推出的“无双类”作品《战国无双 KATANA》则褒贬不一，对该主机上后续的同类作品起到了一定的警示作用。

2007年9月10日～2007年9月16日

1 危机之源 最终幻想VII　PSP
クライシスコア －ファイナルファンタジーVII－

■Square Enix■2007年9月13日发售■A·RPG■5800日元■上周排位：－



将PSP画面发挥到极致的CG动画，融合动作要素的战斗无疑让本作成为了今年最值得大家关注的作品。丰富的支线任务，随着剧情发展不断增加的“数字脑波”收集，以及魔石合成等要素都是游戏趣味性的最佳保证，而感人至深的结局相信也让很多玩家感慨万分。

本周：486 659套　累计：486 659套

2 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队　NDS
ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队

■Nintendo■2007年9月13日发售■RPG■4800日元■上周排位：－



拥有人气基础的本作意料之中地获得了理想的销量，轻松诙谐的剧情，玩上一万遍也不厌倦的迷宫探索，数量庞大的口袋妖怪，对于FANS来说完全没有拒绝的理由。由于游戏全部采用片（平）假名显示，国内的玩家如果不具备一定的日文基础上手会相对困难许多。

本周：300 295套　累计：300 295套

3 口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队
ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队

■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：－ ◆本周 268593套 ◆累计 268593套 NDS

4 FATE／老虎竞技场　PSP
フェイト／タイガーころしあむ

■Capcom■2007年9月13日发售■ACT■4980日元■上周排位：－



游戏的“剧情模式”中共有21名角色供玩家选择，除了用可爱俏皮的造型为玩家演绎搞笑的故事情节外，不时出现的战斗也采用“大乱斗”的形式展开，简单的操作，华丽的必杀技都会让FANS乐在其中，而最多支持4人的联机模式也满足了玩家和好友同乐的需求。

本周：54 880套　累计：54 880套

5 异世纪传说3 THE FINAL
Another Century's Episode 3 THE FINAL

■Banpresto■2007年9月6日发售 ■ACT■6980日元■上周排位：1 ◆本周 31086套 ◆累计 208425套 PS2

6 太鼓之达人DS 触控音乐祭！
太鼓の达人DS タッチでドコドン！

■NBGI■2007年7月26日发售 ■MUG■4800日元■上周排位：－ ◆本周 24080套 ◆累计 131227套 NDS

7 马里奥聚会8
マリオパーティ8

■Nintendo■2007年7月26日发售 ■ETC■5800日元■上周排位：3 ◆本周 23906套 ◆累计 801541套 Wii

8 最终幻想 水晶编年史 命运之轮
ファイナルファンタジー·クリスタルクロニクル リング·オブ·フェイト

■Square Enix■2007年8月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：－ ◆本周 23672套 ◆累计 334367套 NDS

9 战国无双2 猛将传
战国无双2 猛将传

■Koei■2007年8月23日发售 ■ACT■4280日元■上周排位：4 ◆本周 13769套 ◆累计 250994套 PS2

10 加油我的家庭记账簿
がんばる私の家计ダイアリー

■Nintendo■2007年7月12日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：8 ◆本周 13341套 ◆累计 200035套 NDS

话题大作《危机之源 最终幻想VII》的发售不但创造了约49万的首周销量，限定版同捆的新版PSP也在预约阶段便宣告售罄，不但使长期处于主机硬件销量第二位的PSP周销量拔得头筹，同时目前旧版PSP的总销量在日本地区顺利突破600万的大关。延续以往风格的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”仍然分两个版本推出，销量首周总和约57万，比前作的首周销量翻了一番，成为了日本地区NDS游戏首周销量新的冠军。

iQue游戏榜

总003期

发布日期 2007年10月1日

"iQue游戏榜"第3期又和大家见面了！虽然暑假刚过，但是经过一段时间的学习生活调剂后，各位玩家又将迎来"十·一黄金周"，不知大家已经计划好自己的假期行程了吗？在本月的榜单中，前不久才杀入榜单的《神游马力欧DS》仍然位居榜首，而排名第二和第三的两款作品虽然已经上市很久，但经过几个月的努力也来到了三甲的位置，在让人惊讶的同时，本身也说明了游戏本身的优秀程度。尤其是惟一获得过双满分的《塞尔达传说－时光之笛》可说是近10年来RPG领域无法超越的巅峰，无论何时都值得细细品味，难怪众多玩家会瞄准它作为长假伴侣。

获奖名单揭晓：恭喜来自天津的任利刚成为上期"猜榜单，赢掌机"活动中抽得行货iDSL的幸运儿，而其它猜中前三位的玩家也获得了正版《神游马力欧DS》一套作为奖励。另外，"猜榜单，赢掌机"的活动每月都会举行，大家一定要随时关注活动网站(http://kids.ique.com)及时参与哦。



第1位 神游马力欧 DS　iQue DS

虽然本作的日版和美版已经推出了很长的时间，但中文版明显更受到国内玩家的青睐，全新的收集和关卡都为多次挑战创造了充足的条件，你是否就是下一个挑战者呢？



第2位 任天堂明星大乱斗　iQue PLAYER

或许是长假将至的关系，大家也乐于选择更热闹的游戏与好友一同游玩，所以这款各方面都符合条件的作品也在本周来到了亚军的位置，势必让节日的气氛更加火热。



第3位 塞尔达传说 时光之笛　iQue GAME BOY ADVANCE

游戏的独到之处已经不用多说，太多的语言反而会掩盖伟大的光芒，完美中文版不但可以消除语言上的隔阂，也会让痴迷其中的国内玩家成为长假中的"宅男"哟。

排名	游戏名称	对应平台	走势
4	极速F－ZERO未来赛车	iQue GBA	↓
5	摸摸耀西 云中漫步	iQue DS	→
6	摸摸瓦力欧制造	iQue DS	↑
7	密特罗德 融合	iQue GBA	↑
8	纸片马力欧	iQue PLAYER	↑
9	耀西岛	iQue GBA	↓
10	动物森林	iQue PLAYER	→

注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	9月17日～9月23日	9月10日～9月16日
1	NDSL	4 982 627台	70 523台	79 974台
2	Wii	2 535 411台	24 992台	26 181台
3	PSP	1 673 888台	277 794台	95 487台
4	PS3	644 765台	10 732台	13 101台
5	PS2	52 6592台	11 373台	13 128台
6	X360	15 4067台	1 687台	1 243台
7	GBM	23 084台	243台	714台
8	GBA SP	19 823台	106台	122台
9	NGC	9 088台	68台	97台
10	NDS	2 551台	15台	15台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年9月2日～9月8日



1 枪神 Stranglehold　X360

Midway 2007年9月5日发售 ACT 上周排位：－

吴宇森和周润发的加盟是本作吸引玩家的主要原因，而类似于电影的运镜手法和出色的音效都表现出了游戏的独特魅力。不过让人感到遗憾的是，战斗的单调而重复会随着游戏的进行而越发明显，甚至制作小组在光影的处理上也存在一定的问题。

本周：164 119套　累计：164 119套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
2	荣誉勋章 空降兵 Medal of Honor: Airborne	EA 2007年9月4日发售	FPS 上周排位：－	141457套	141457套	X360
3	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：3	116659套	4716873套	Wii
4	生化奇兵 Bioshock	2K Games 2007年8月21日发售	FPS 上周排位：2	112281套	655895套	X360
5	银河战士3：堕落 Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo 2007年8月27日发售	ACT 上周排位：1	108525套	362682套	Wii
6	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：7	64370套	2209441套	Wii
7	麦登NFL08 Madden NFL 08	EA 2007年8月14日发售	SPG 上周排位：4	59942套	1017062套	X360
8	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	Nintendo 2007年8月20日发售	ETC 上周排位：10	48032套	173177套	NDS
9	麦登NFL08 Madden NFL 08	EA 2007年8月14日发售	SPG 上周排位：9	46491套	721966套	PS2
10	火影忍者历代记2 Naruto Uzumaki Chronicles 2	NBGI 2007年9月4日发售	ACT 上周排位：－	42715套	42715套	PS2

统计日期 2007年9月9日～9月15日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：3	93455套	4810328套	Wii
2	生化奇兵 Bioshock	2K Games 2007年8月21日发售	FPS 上周排位：4	90855套	746750套	X360



3 天剑 Heavenly Sword　PS3

SCEA 2007年9月12日发售 ACT 上周排位：－

三种不同的攻击方式搭配上六轴感应功能的表现可圈可点，华丽而流畅的攻击动作也让实际游戏的感觉就像在观赏一部电影，给人一气呵成的感觉。游戏比较明显的缺点就是流程过短，而敌人缺乏变化的造型和动作以及BOSS的低AI都让人觉得制作小组有点经验不足。

本周：77 445套　累计：77 445套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
4	银河战士3：堕落 Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo 2007年8月27日发售	ACT 上周排位：5	70916套	433598套	Wii
5	荣誉勋章 空降兵 Medal of Honor: Airborne	EA 2007年9月4日发售	FPS 上周排位：2	60968套	202425套	X360
6	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：6	54430套	2263871套	Wii
7	枪神 Stranglehold	EA 2007年8月14日发售	SPG 上周排位：－	53667套	217786套	X360
8	街头滑板 Skate	EA 2007年9月14日发售	SPG 上周排位：－	51288套	51288套	X360
9	麦登NFL08 Madden NFL 08	EA 2007年8月14日发售	SPG 上周排位：7	44354套	1061416套	X360
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	Nintendo 2007年8月20日发售	ETC 上周排位：8	37794套	210971套	NDS

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×2 热血推荐 ×2

栏目主持 ACE飞行员

口味不同的玩家对于某个游戏的认知程度有时可以是天壤之别，正所谓“情人眼里出西施，粉丝眼里出精品”。我们允许有不同的看法存在，但我们不允许有“门外汉”的看法出现在我们杂志中，所以每次参与“黄金眼”评论的编辑都是对该游戏或者该类型有较深认识的。我们不可能要Gouki去评论一个MMV出品的RPG，也不可能让晴天去写一个《光环3》的黄金眼。本次“黄金眼”又出现了一次美日大碰撞，结果以《危机之源 最终幻想Ⅶ》同《光环3》握手言和收场。世界上真的有满分的游戏吗？我一直认为没有。

光环 3



画面 画面细节不足，大场面气势满点
音效 完美烘托气氛，非常震撼
系统 系统简单丰富人性化，易上手
总分 29

绝对的震撼，绝对的神作！

ACE飞行员

画面与期待中的有所差距让我忍痛给了9分。但是游戏给人带来的沸腾感觉完全弥补了这一微小的缺憾。游戏中丰富的武器、载具还有敌人都被结合得完美无瑕，甚至读盘画面都给人神秘及神圣的感动。这一作放出了有史以来FPS中最宏大的场景，并且再一次让我们找到高潮的感觉。

多边形

无论情节、画面还是战斗都已经达到了现阶段的最高水准，激烈的战斗让人有种看电影的感觉——尤其是最后一关在主题乐的伴奏下玩家驾驶汽车逃离基地，整个气氛达到了最高潮。**游戏在保留原有系统的基础上又新增了武器与搭乘工具，令玩家在战斗中的选择更多，战法更多样。**

GOUKI

游戏的开端部分有些平淡，但过了第一关就进入了状况，然后就是渐入佳境，终于在最后一关迎来游戏的高潮，这样爬山一样的感觉当然让人激动。全程中文化令游戏不再有任何语言上的隔阂，真正享受着每一刻。**多人合作战役模式乐趣十足，4人联机同心协力战斗绝对最高！**快和好友一起战吧！

■DVD-ROM■Microsoft/Bungie■Halo3■FPS■2007年9月25日■多人■无对应周边■硬盘记忆

危机之源 最终幻想Ⅶ



画面 PSP 顶级水准
音效 熟悉的音乐让你感动得流泪
系统 到最后才能明白DMW的深意
总分 29

《FFⅦ》几近完美的掌机表现形态。

玛娜

本作任务数量庞大，剧情跌宕起伏，无论是系统派还是剧情派都能找到乐趣，曾引来争议的D.M.W系统实际上手非常有趣，直到结局玩家才会明白这个系统的真意，主角的性格描写也相当吸引人，游戏中还有不少让人会心一笑的细节。可惜即使开始二周目，看过一遍的过场动画也不能略过。

胜负师

除去对《FFⅦ》原作的感情因素，本作的超高素质和制作诚意也都值得我给出满分评价。直逼PS2晚期高水准的画面，不惜血本的精彩CG，经典音乐还时不时撩动一下FANS的心弦……**难能可贵的是，在这些华丽的外衣下，系统保持并创新了“FF风格”，任务模式更让人欲罢不能。**

邪魔天使

可以说本作是至今为止PSP上画面最好的游戏，精细的多边形人物和精美的CG让本作的画面堪称完美。游戏中人物的动作流畅，手感也不错，**DMW系统很考验玩家的运气，不过也许太随机了，所以有时会让人觉得有些不安。**剧情方面大量感人的情节层出不穷，最终战特别具有美感。

■UMD■Square Enix■CRISIS CORE –FINAL FANTASY Ⅶ–■A・RPG■2007年9月13日■1人■无对应周边■自带记忆功能

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队



画面 变化不大但特征明显
音效 叫声可爱
系统 能够捕捉的不可思议迷宫
总分 24

迷宫还是那个迷宫，妖怪还是那个妖怪。

火云

本作的剧情跟前作一样出色，**融合了《不可思议迷宫》与《口袋妖怪》精髓而创造出的世界观十分独特。**丰富的分支要素与联机对战的功能都相当充实，受到玩家好评的救助系统依然保留，即使玩到后期也不会让人感到厌倦。游戏的门槛较低，即使初次接触的玩家也可以轻松上手。

十六夜

2D画面依然简单而传统，不过亮丽的色彩搭配看上去依然赏心悦目。**强化后的BOSS战和二周目隐藏要素，相比前作大量增加的口袋妖怪数量是增加耐玩度的最大利器。**美中不足的是技能连接系统过于强大这一点依然没有任何改进，再加上大量以寡敌众的BOOS战几乎让战斗没有战略性可言。

晴天

在探险前如何搭配同伴仍然非常考究，不过这次同伴的AI设置非常合理，在冒险时绝对不会成为玩家的累赘。而诸如将技能设置在快捷键上使用等人性化设定也是游戏贴心的设定，如果要说惟一的缺点估计就是游戏中全是日文片假名，没有日文基础的玩家游戏起来可能会相当吃力。

■卡片■Nintendo■ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队・暗の探险队■ACT■2007年9月13日■1人■无对应周边■自带记忆功能

战鹰



画面 惟一不能算是卖点的部分
音效 临场感十足的射击与爆炸
系统 天上轰地上炸，不亦乐乎？
总分 24

天上会掉回复道具的话他就成了大乱斗。

火云

敢把只有一个网络对战模式的游戏拿出来卖，就可以看出SCE对本作有多么的自信。等待大厅中那恐怖的房间数量也的确证明了游戏的魅力所在。**32人的大混战足够热闹也足够流畅。**飞机、坦克、防空炮台，每一件武器用起来都是一种全新的游戏体验。丰富的对战模式也保证了游戏的可重复性。

胜负师

自己对于此类游戏关注较少，所以尝试之下有更多的惊喜。**游戏并非只有空战，地面部分的步兵武器与乘物也很丰富，**并不十分写实的风格让人联想起小时候玩的玩具兵。二三十人在广阔地图上大混战，既有团队配合，又有个人发挥，玩起来十分过瘾，军衔升级和各种收集要素更能谋杀时间。

ACE飞行员

玩这款游戏会让人联想到自己儿时梦想中的玩具兵大战。卡通的人物动作加上几乎随心所欲的全民大乱斗打法，让参加游戏的人丝毫体会不到战争的严肃，而是小孩打群架的喧闹。《战鹰》很好的把握了网络游戏的精髓，**虽然在画面上不够抢眼，但是很快能让普通玩家上手，并从中寻找到最直接的乐趣。**

■BD-ROM■SCEA■WarHawk■ACT■2007年8月28日■1～32人■无对应周边■硬盘记忆

天剑



画面 宏大的场景，细腻的表情
音效 时而清澈古朴，时而厚重激昂
系统 既有“致敬”，也有创新

总分 **23**

■类似于《战神》，区别于《战神》。

胜负师

尽管“女版《战神》”在流程长度、读盘时间等方面无法令人满意，**但制作者的用心程度和创新精神却是显而易见的。**全程动作及表情捕捉、以及电影化的表现手法让剧情的感染力大大加强，系统方面也在较大程度上有别于《战神》，如果能在欣赏价值外再提升一些游戏价值，本作将趋于完美。

ACE飞行员

最值得赞扬的就是游戏中的过场动画，人物的表情之细致堪称业界第一。游戏部分也有自己的独到之处，防御反击系统的活用能让玩家体会到独一无二的乐趣。**《天剑》在大场面的描绘上带给我们强烈的视觉冲击，确实是次世代游戏的享受。**可惜游戏的流程太短了，这会让人产生“半成品”的不满。

GOUKI

游戏试图表现古老的东方，但老外所理解的东方文化终究和我们的认知有些偏差。正是这种理解上的差异让我感觉从人物的设定到游戏的世界观都有些诡异。**游戏本身除了打击感不能让我满意之外，对应六轴感应的方式也有点古怪，过短的流程更是让人有些失望，**好在剧情影像的素质很好，很强大！

■BD-ROM■SCEE/Ninja Theory■Heavenly Sword■ACT■2007年9月12日■1人■无对应周边■硬盘记忆

索尼克冲刺大冒险



画面 3D画面有些惨
音效 铃声清脆
系统 高速、爽快的关卡设计

总分 **23**

■音速小子回来了。

火云

这才是玩家想要看到的索尼克，**本作的关卡设计显示了制作小组的功力，在游戏中玩家无时无刻不在体验着高速的乐趣。**2D与3D相结合的游戏方式也颇具新意，几个水上关卡爽快感十足。但是游戏的缺点同样突出，糟糕的剧情以及某些重复率过高的场景让人大大减少重复游戏的欲望。

纱迦

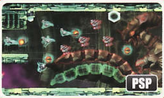
和以前作品不一样的是，玩家除了要有风一般的速度外，还得不断收集配件来制造船只。开船冒险时要用到触控笔，2D+3D的画面让人眼前一亮。游戏的隐藏要素较多，不但要善于寻找对手，而且对玩家的操作也有要求，**不过到后期动力就明显不足。**多人游戏部分也没有太多的亮点。

多边形

索尼克应该是什么样的游戏？那就是高速狂奔的乐趣呀！本作在这方面的表现又让人想起了当年那个经典的刺猬形象。**出众的关卡设计、动感的音乐背景、2D与3D的完美结合……这一切都告诉我们索尼克回来了！**虽然游戏的故事情节可以忽略不计，不过有时候不断重复某个关卡也还是会让人觉得厌烦。

■卡片■SEGA■Sonic Rush Adventure■ACT■2007年9月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能

R-TYPE 战略版



画面 烟火效果相当华丽
音效 飘渺的电子音乐
系统 中规中矩的战棋风格

总分 **22**

■重生之后的彻底进化。

炎骑士

新的游戏方式让这款曾经的街机经典再度焕发魅力。游戏的系统比较保守，游戏时的行动方式与绝大多数战棋策略游戏没有太多的出入，在某些方面同《机战》比较相似。**战斗过程中比较注重策略性，合理运用不同的兵种及武器可以让战斗变得更加容易，多变的地形也令游戏的趣味性进一步提高。**

纱迦

看似硬派，实则不然。打过的任务可以反复挑战，上手难度也不高，30个小时应该就能通关。战斗画面很有魄力，可惜读盘时间太长，到后期会让人受不了。**游戏最赞的是处处都显出系列的一贯风格，蓄力攻击、外挂装备、波动炮等经典设定应有尽有，**但如果对系列无爱的话感觉就会大减。

晴天

在转变为战棋游戏后，以往作品中的各种机体就成为了游戏中玩家可以实际操作的战斗单位，再加上不同机体所使用的武器都不尽相同，所以在战术上还是对玩家提出了不小的要求。**每次战斗后系统都会根据玩家的得分来奖励不同的道具，并且可以多次挑战，是很照顾新玩家的贴心设定。**

■UMD■Irem■R-TYPE Tactics■SLG■2007年9月20日■1~2人■对应无线连接■自带记忆功能

炽天使 2：二战绝密使命



画面 机体还原度令人满意
音效 切身感觉得到的炮火震撼
系统 简单爽快又不失真实

总分 **22**

■重温二战，体会骑士决斗般的空中厮杀。

炎骑士

没有动感十足的现代电子音乐，也没有超音速战机的风驰电掣，在《炽天使2》中，你耳边回响的永远只有老式电台所不时发出的杂音以及航空机关炮开火时的震撼。**游戏的音效和操作感都无可挑剔，在完成任务的同时你甚至还可以捎带飞一些特技。**事实说明，这款游戏素质绝对一级棒！

十六夜

以驾驶旧式战机而被众多FANS推崇的本系列，在新作中依然没有令我们失望，除了大量耳熟能详的战机外，借助X360的机能，本作中对机体的表现再次提升了一个级别。除了建模更为真实外，**游戏中各种音效也都取自实机录制。操作变得比前作简单，之前被吓跑的玩家可以试一下本作。**

ACE飞行员

投入到二战的空战中，这本身就是一件很吸引人的事情。本作提供给玩家这样一种难得的体验机会，并且在各方面都较前作有所提高，特别是在操作方面更加照顾新玩家。**遗憾的是游戏在关卡设计和任务设置上还是缺乏想像力，**如果不是特别爱好这类游戏的玩家很难在游戏中找到乐趣。

■DVD-ROM■Ubisoft■Blazing Angels 2：Secret Missions of WWII■STG■2007年9月18日■1人■无对应周边■硬盘记忆

恶夜杀机 2



画面 昏暗、血腥
音效 怪物的叫声比较奇怪
系统 大杂烩

总分 **22**

■来自精神病人的心路历程。

火云

本作是一个很成功的模仿者，它将目前流行的几大美式恐怖游戏的优点吸取过来揉在一起，效果还算不错。游戏更加强调不断切换控制角色，利用同伴的各种特殊能力来解开谜题，是个不错的设定。反观本作的战斗则显得有些疲软，寥寥的几个敌人没有起到增加恐怖气氛的作用，双人的战斗又比较混乱。

D·S

1代在玩家中的口碑不俗，本作更是有了明显的进步。与《寂静岭》阴暗晦涩的恐怖相比，游戏则用赤裸裸的血腥和恶心来刺激玩家的神经。双人合作系统要求玩家在选择同伴的搭配上更具战略性，**但是不受控制角色的AI不高也暴露出了问题。**在恐怖游戏不景气的今年也算是值得一玩的作品。

ACE飞行员

游戏表现出了多方面的优秀素质，对紧张激烈的游戏氛围把握得也不错，可使用的武器也很丰富。独特的合作系统让游戏充满了挑战和乐趣，你还可以让朋友加入一同求生。利用人物的不同能力解决各种困难彰显出团队合作的重要性，**但是部分武器的手感欠佳算是一个不小的遗憾。**

■DVD-ROM■Playlogic/Hydravision■Obscure2■AVG■2007年9月7日■1人■无对应周边■452KB以上

猎杀者 2



画面 模糊的特效
音效 和游戏一样疯狂
系统 暗中虐杀

总分 22

■ 没有传说中的那么成人向。

火云

虽然真正拿到游戏后却发现游戏并没有之前传闻那样血腥，但是我们还是不推荐未成年玩家去接触这款游戏。游戏更加强调潜行后的一击必杀，欣赏不同武器和在不同位置一击必杀敌人的表演也是游戏的乐趣一直。**游戏中也存在过大的人物比例影响到了视点，任务的提示不够人性化等缺点。**

炎骑士

早在游戏发售之前就已经得知这款游戏的很暴力，但在真正接触了本作之后，发现实际的游戏内容并没有达到预想中的程度。如同《潜龙谍影》所强调的潜入元素一样，这款游戏同样有着自己的主题和主旨：潜伏、出其不意、一击必杀，这就是游戏中的精髓所在，**成功暗杀敌人所带来的成就感不言而喻。**

ACE 飞行员

游戏将赤裸裸的暴力和血腥发挥得淋漓尽致，故事以及系统等方面较前作有一定飞跃。游戏继承了该公司以往作品的一系列优点，并且在细节方面有了很大的提高。场景气氛的渲染相当到位，战斗时的打击感也非常实在。不过作为一款以暴力和血腥为主旋律的游戏，的确不太适合未成年玩家。

■DVD-ROM■Rockstar Games■Manhunt 2■ACT■2007年9月22日■1人■无对应周边■393KB以上

荣誉勋章 空降兵



画面 夜间行动，需要调高亮度
音效 基本可以听音辨位
系统 在任意地方降落以及战斗

总分 22

■ 对游戏的最大不满就是武器太落后了。

多边形

与《COD》已经步入现代相比，《MOH》还死抱着二战这棵大树不撒手，**幸好二战中可供雕刻的战役还有不少，再加上“空降兵”这个概念的引入，游戏还算有些新意。**不过落地之后就和之前没有什么太大区别，除了瞄准系统稍有瑕疵之外，游戏一如既往的出色，但怎么说也太固步自封了一点。

GOUKI

二战的氛围令人着迷，空降部分虽然简单，但非常有趣，可以自选着陆点令游戏有了很多变数，你可以做无畏的伞兵去冲锋陷阵，也可以选择降落到敌人后方进行偷袭。武器升级系统对游戏进程有所帮助，而且也会让玩家尝试装备不同武器的组合，令游戏的耐玩度有所提升。**多人模式也制作得颇为用心。**

ACE 飞行员

本作在诸多方面寻求进步，独一无二的“空降着陆”算是系列一大创举，初体验一把的确蛮有乐趣。**新加入的武器升级系统让玩家有动力去活用每一种武器。**除此之外，游戏在整体感觉上保持了系列的一贯风格，没有退步也没有显著的进步。整体画面表现没有最初宣传的那样优秀，这点令人颇为失望。

■DVD-ROM■EA■Medal of Honor Airbone■FPS■2007年9月4日■1人■无对应周边■硬盘记忆

异世纪传说 3 THE FINAL



画面 等比例制作的机体是亮点
音效 原声主题歌更加热血
系统 必杀考验对原作的熟悉度

总分 21

■ 机器人控的必玩之作。

十六夜

游戏流程与前两作并没有太大的区别，玩家基本只要全灭敌人或是保护目标就能够过关。**本作隐藏要素同样非常之多，寻找关卡中的隐藏要素可以说是本作的另一乐趣所在。**更加强调机体比例使得游戏真实性大增，而忠实于原作的武器以及攻击方式更是能令所有FANS感到满意。

炎骑士

全100部机体，单这个数字就足以令“萝卜控”热血沸腾了。作为系列的最后一作，游戏的内容实在是相当丰富，不仅有正篇的两条路线，自由任务中更有数量众多的对战关卡和隐藏关卡，而如果想要收集齐全部机体就要用大量的时间。**真人演唱的主题歌配合华丽的特殊攻击保证让你热血满点！**

D·S

类似“《机战》系列”的经典机器人大杂烩游戏，只不过作为ACT的本作在节奏上激烈了许多，容不得你有短暂思索的时间，除了开头的练习操作外，接下来的每一个关卡都需要你拼尽全力快速击倒敌人才能保证任务的顺利成功。**游戏中采取格斗战时的近距离特写很有迫力，视觉冲击力满点。**

■DVD-ROM■Banpresto/FromSoftware■Another Century's Episode3 THE FINAL■ACT■2007年9月6日■1～2人■无对应周边■110KB

枪神



画面 画面还行，剧情画面除外
音效 火爆中不忘夹杂中国风
系统 同类游戏要素的大集合

总分 20

■ 又一个宣传大于实际效果的生动案例。

胜负师

如果游戏不是打着周润发、吴宇森和《辣手神探》的旗号，让FANS期待不已，我可能不会对本作的成品感到失望。人物皮肤感觉像是劣制蜡像，各种高光处理显得十分滑稽。**战斗系统虽说做得还有板有眼，但利用场地中的物品等宣传卖点在后期关卡表现严重不足，单调感也随着流程递增。**

多边形

可能是高估了这家公司的制作实力，也可能是被“吴宇森+周润发”而模糊了视线，若不是看在发哥的面子上，这个分数可能还要低一分。虽然游戏制作理念还没有完全步入次世代，但宣泄大把大把的子弹把四周围炸个稀巴烂还是挺爽的，**时不时还可以玩一把放鸽子耍酷，但时间长了未免有点单调。**

GOUKI

吴宇森暴力美学与游戏结合的产物。不用上弹，也无惧横飞的子弹，只要你像小马哥一样去战斗，就算是面对千军万马也一笑而过，最赞的是利用掩体射击时还能看到清晰的面部表情！虽然游戏越玩越单调，多人模式不玩也罢，**但游戏带给你的初体验就像《英雄本色》那样难忘。**

■DVD-ROM■Midway■Stranglehold■ACT■2007年9月5日■1人■无对应周边■硬盘记忆

虹吸战士 黑镜



画面 “完美移植”
音效 背景音乐较强
系统 基本没有变化

总分 20

■ 制作小组的诚意不够。

火云

作为一款逆移植的作品，本作与PSP版本相比区别不大，画面上进化让人几乎感觉不出来，敌人的AI方面也没有得到提升，让人失望。**倒是PS2手柄键位较多的优势让操作简便了不少，战斗时显得更加流畅。**不过由于游戏本身的素质十分出色，所以还是值得喜爱此类型游戏的玩家去体验的。

ACE 飞行员

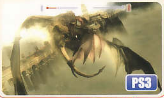
简直就是在用PS2玩PSP的游戏，画面上根本就没有区别。由于游戏的PSP版拥有优秀的画面表现，所以这样“投机取巧”的做法还能忍受。惟一要感谢的就是利用PS2手柄来玩这款游戏让人感觉顺手了许多。**作为PSP游戏的《黑镜》算得上优秀，而放到PS2中的本作只能算“推荐一玩”。**

多边形

本系列曾经是PS平台一款标志性的作品，但是在进入PS2时代之后却逐渐没落下去，以至于到本作需要从掌机逆移植的窘境。**其实本作的任务模式还是设计得有些水准，重新优化过的画面也非常清晰。**不过没有多人对战模式实属遗憾，而游戏中一些无聊的对话也使人失去了重复游戏的兴趣。

■DVD-ROM■SCEA■Syphon Filter：Dark Mirror■ACT■2007年9月18日■1人■无对应周边■98KB以上

龙穴



画面 次世代演示级的画面
音效 好莱坞大片级的音乐
系统 单调的玩法不够级别

总分 20

■好看不好玩，一切皆枉然。

十六夜

争论最大的操作问题随着PS3固件的升级而顺利得到解决，**庞大的战场以及同屏敌人数都证明了次世代游戏的实力。**利用六轴控制飞龙不仅仅是为了“新鲜”，简单灵敏的操作能够让玩家更快地投入到战斗中。除了略显单调的战斗方式外，帧数不足是游戏的致命伤，令本作的流畅性大打折扣。

胜负师

《龙穴》优劣之谜终于在亲手体验之后有了答案。画面的高水准和低帧数都是事实，个人对史诗般的音乐激赞。六轴操作感应灵敏，说控制有问题的玩家可能不适合体感操作。游戏方式并不是《铁甲飞龙》式的，让人有些失望。**机关炮般地吐火球十分怪异，单调拖沓的节奏也让人提不起劲来。**

ACE飞行员

游戏最吸引我的地方就是它那波澜壮阔的音乐，如果配合上高档电视和一套不错的音响，游戏能释放出更加强大的感染力。至于玩，那还是不要期待太多，游戏的任务比较单调，画面色调和场景也给人千篇一律的感觉。**我很怀疑两个国家居然会为这样“穷山瘦水”之地发动战争。**

■BD-ROM■SCEA■Lair■ACT■2007年9月4日■1人■无对应周边■硬盘记忆

战国无双 KATANA



画面 基本与PS2版看齐
音效 基本没有几句语音
系统 基本是款射击游戏

总分 20

■《化解危机》的无双版。

D・S

虽然这款小品级游戏的首日销量只有几千份，虽然游戏本身已经脱离了动作游戏的范畴而向射击游戏靠拢，虽然这又是一款光荣打着无双旗号来骗钱的商业作品，但平心而论，就无双FANS而言，这依然是款值得收藏的作品。**体感操作的方式彻底诠释出了一种新的“无双”乐趣，让人无法拒绝。**

胜负师

我非常佩服光荣把《战国无双》做成光枪游戏的勇气，但如果目标玩家是无双FANS，那同屏数人如何能体现一骑当千的爽快感？游戏的玩法虽然会逐步丰富，武器种类增加，移动方式也不再是强制式的，但是系统相对比较慢热。**随意挥刀的单调，和战国FPS的别扭都足矣让人望而却步。**

纱迦

采用第一人称视点玩刀剑游戏，感觉总是比较怪异，原本魄力十足的无双技也变得有如抽风一般。游戏的耐玩性比想象中要高很多，各种武器的区别也确实做出来了。**但由于全是2代的资源再利用，所以稍微打上一段时间就会厌烦。**如果以全新的故事环境来打造，相信会更加令人满意。

■DVD-ROM■Koei■战国无双 KATANA■ACT■2007年9月20日■1－2人■无对应周边■自带记忆功能

极品醉车2：激情之夜



画面 次世代版本要好得多
音效 音效还不错，但略显刺耳
系统 赌博系统值得研究

总分 19

■没有突出自己的特色。

火云

与一代相比本作的进步显得十分有限，虽说改装系统与高自由度依然得以保留，**但是游戏想要模仿“《极品》系列”的地下飙车与“《狂飙》系列”的爽快感，却并不得要领。**漂移模式的手感过于诡异令新玩家难以掌握，不过游戏中最难的确是赌博系统，想要百战百胜还真要花点心思去研究。

ACE飞行员

开场的CG让人震撼，但是进入游戏后不免让人有些失望，画面的细致程度并不出色，而且在有些地方出现比较明显的掉帧。**另外，赛车的操控感不佳，给人一种轻飘飘的感觉。**但是游戏中的音乐不错，能够充分调动玩家的激情，丰富的改装要素和新增的车手DNA记录也是它的一大亮点。

多边形

一款竞速游戏如果在操作上做得不尽人意，那么这款游戏就几乎失去了所有的价值，如果再加上你的AI对手经常耍赖的话，你还怎么玩得下去？**其实本作的在线职业模式设计得还算有新意，很多授权车辆也让人颇有亲切感，**对自己爱车随意涂装也可以谋杀掉不少游戏时间，相信会有不少玩家乐此不疲。

■DVD-ROM■THQ/Juice Games■Juiced 2：Hot Import Nights■RAC■2007年8月17日■1－2人■无对应周边■选择存档状况

Fate/老虎竞技场



画面 Q版造型甚是可爱
音效 欢快、轻松
系统 简单的系统非常容易上手

总分 19

■推荐给FANS与休闲型玩家。

十六夜

本作的主题就是乱斗，利用PSP的联机功能，最多4名玩家可以在复杂的场景中展开战斗。**除了来自原作的经典必杀招式，与Q版造型相呼应的是游戏中还充满了各种搞笑要素：**从各种有典故的道具到狮子装的Saber，游戏无不体现着轻松欢快的氛围。本作限定版更是内容丰富，有爱的玩家一定要抢到！

玛娜

一款系列FANS应该会满意的游戏，游戏中所有的角色都有自己的原创故事，对话非常有趣，还配合了全程语音。不过游戏本身的素质并不算高，特别是战斗的部分，招式种类少且必杀技太过强悍，**各角色间实力强弱悬殊，完全没有平衡性可言，**只要选择一个强大的角色，之后随便按按○键就行了。

邪魔天使

虽然是乱斗型游戏，但其实对于FANS来说本作的最大魅力还是在于各角色的搞笑剧情。**由原作奈须茸亲自监修，加上Q版造型夸张的表情，游戏向玩家展现的是名为“可爱”的Fate世界。**战斗部分手感流畅、操作也很简单，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松搞定。

■UMD■Capcom/■フェイト/タイガーころしあむ■ACT■2007年9月13日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

致命惯性



画面 说得过去
音效 叮叮咣咣的砸铁声
系统 赛道设计问题严重

总分 16

■什么都想学，什么都没学好。

火云

游戏的最大卖点浮游感却成为了致命伤。游戏的上手难度很高，赛车的方向难以控制，在比赛中稍微上下晃动或旋转时碰到地面都会影响到速度。**地形与障碍物的设计也让人冒火，障碍物经常会出现在很不合理的地方，大大降低了高速的快感，让人越玩越不耐烦。**零件取得方式与报酬的协调也没有做好。

ACE飞行员

没想到这款游戏在操作方面制作得如此糟糕，对玩家提出了苛刻的要求，如果不熟悉赛道很难体会出悬浮赛车风驰电掣的感觉。游戏的画面表现也远远没有最初公布的那样华丽，其中众多特效只能算是最初级的次世代效果。看来光荣旗下的这家欧美小公司在这类游戏的制作上还没有掌握其中的要领。

多边形

一款充满了科幻色彩的浮游对战竞速游戏，感觉就好像当年《星球大战》那款竞速游戏再加上《马里奥赛车》的道具陷害系统。赛道设计还算华丽，虚构的强力武器道具和看上去酷炫十足的赛车也还不错，不过一旦跑起来就完全是另外一回事了，**发飘的手感以及发蒙的速度感令游戏价值大跌。**

■DVD-ROM■Koei■Fatal Inertia■RAC■2007年9月11日■1－2人■无对应周边■硬盘记忆

GROWLANSER VI グローランサーVI Precarious world

REVIEW BY 晴天

游戏时间 50小时以上



梦幻骑士VI 危机世界	Atlus	RPG
PS2 グローランサーVI プレキャリウス ワールド		日版
2007年6月21日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 21 满分30

如果你没有玩过前作，游戏能够吸引你的也仅仅是人设而已；如果你玩过前作，相互关联的曲折情节才会带给你真正的感动。

特色还是那个特色

提到“漆原志智”这个名字，相信喜爱“《梦幻骑士》系列”的玩家一定都不会感到陌生，因为从系列的第一款作品开始，他就一直担任系列作品的人物设定工作，再加上每次都能带给玩家一种惊艳的感觉，久而久之便在玩家群体中形成了一个有趣的现象，那就是不擅长或不喜欢此类型游戏的玩家也愿意收集游戏的相关图片，以至于每次于游戏发售后再单独推出的游戏原画集总是能成为了FANS争相抢购的“圣物”。这无疑从另一个侧面反映出游戏精美的人设已经成为了系列最大的特色，每当你向别人提起“梦幻骑士”的时候，闪过脑中的第一个代名词必然是“漆原志智”。

如果在一款游戏中出现一位知名声优，相信对于混迹于游戏界多年的老玩家来说并不算一件新奇的事情，不过回想起当初《梦幻骑士 III》华丽的声优阵容公布时的情景，所引起的轰动与吸引力显然也让制作公司对系列的前景充满了信心，并索性在之后的系列作品中将这一特色继承下来，以吸引一些更看中于声优部分的“恋声癖”玩家。而在这款最新作品中，能登麻美子、水树奈奈、小清水亚美等声优的加盟也仍然坚持着“华丽”的路线，因为对于大多FANS来说，缺少声优魅力的“梦幻骑士”并不是完整的。

画面还是那个画面

说到画面的改变，其实大多数玩家都会和晴天有同一个感受，那就是“画面的全3D化并没有达到预期的效果，坚持以往的2D画面或许才更容易被老玩家所接受”。这个早在《梦幻骑士 V：世代传承》中就已经暴露出来的问题，显然也让人对系列今后的发展不禁担心起来，满是锯齿的3D人物建模很难让人相信这是一款PS2后期游戏应该有的画面，而不适应的情况则更多来自与对4代给予高评价的老玩家，因为这几乎从根本上改变了他们对系列的固有印象，一切的一切都需要重新学起。而当我们静下心来将仍然继续3D化的最新作和5代进行比较时，画面的改变几乎让人无法察觉，当然这也不禁让人联想到在两作相隔的这一年时间里，制作小组可能就从未考虑过对画面进行加强的问题，而系统、隐藏要素、剧情这些关系到游戏可玩性的要素显然才是他们最需要的。

进化还是那点进化

正如在开篇晴天所提到的一样，本作不但讲述的是5代之后的故事，很多在5代中引入的全新系统也只是稍作改变便运用到了实际游戏中，而这里所指的“那点”也并没有贬低的意思，只是晴天从个人的角度来看，系统更加的人性化无疑是件好事，但是并不充实的新要素却很难给人带来更多的惊喜。首先在作为游戏核心的战斗部分，取消敌人死亡的特写后，流畅得到了明显的上升，但游戏在宣传阶段所强调的“实时魔法系统”却让人相当失望，一些本应该让战斗更加充满变化，更加考验玩家战略性的设定却因为敌人AI、魔法范围等因素变得有些多余，甚至如果没有人提醒你游戏中还存在这个系统的话，你根本就不会尝试一下发动范围魔法后所出现的“实时效果”；其次是技能学习系统，虽然和5代的规则大致相同，但将武器和防御所特有的颜色与技能树中的分支联系起来，还是将以往刻意平衡技能等级的学习方式变为了随着流程的进行，让玩家主动地平衡发展，为后期的战斗打下良好基础；最后值得一提的就是新加入的“宝石系统”，在缩减技能树可学习技能总数的同时，为玩家提供了一个更多元化的角色成长方式，因为技能树上的能力如果不刻意去除便会永远存在，会持续的产生效果，而宝石上的特殊能力则可以根据装备的不同而不断改变，所以在后期根据敌人的攻击方式调整宝石上的附加属性就显得尤为重要，不仅如此，收集和合成宝石的过程也在一定程度上丰富了游戏的内容。

经典是否还会经典

其实从5代全面采用3D画面开始，系列也表明了顺应游戏发展大趋势的制作态度，而各种新要素的加入也让玩家看到了其力求突破的迫切心情，不过换一个角度来看待这个问题，5代之后的这两款作品中的很多内容都开始慢慢趋于“核心向”，连贯的剧情、一脉相承的系统都很难让初次接触的玩家产生亲切感。目前日本游戏市场也已经开始向次世代平台转移，系列续作的归宿也成为了很多玩家关心的问题，但是无论如何，只要系列的小组保持以往不断创新的精神，一款充满魅力的作品还是会出现在你我面前，这或许是来自画面的革新，或许是来自系统的出人意料……



▲相信为了达成成长率最高，很多玩家都在最初的梦境事件中花费了不少时间吧。



▲战斗评价作为系列战斗的最大特色，对玩家的战术布局提出了不小的要求。



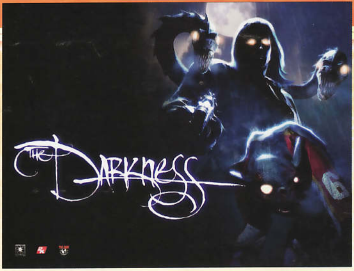
▲精美的人设和知名的声优都为游戏知名度的提升立下了汗马功劳。



▲经典的告白事件仍然存在，不知道这次大家心仪的女性角色又是哪位呢？



REVIEW BY 炎骑士　游戏时间 30 小时以上



黄金眼评分

24 满分30

深入《漆黑》之后，脑海里充满的只有充满血腥的杀戮！

漆黑	2K Games	FPS
X360 The Darkness		美版
2007 年 6 月 26 日	1 人	49.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

给你一片 真正的漆黑

说实话，第一次玩这款游戏的时候还真有那么一点不适应，不是因为FPS中随意晃动的视点，而是因为游戏的整体风格太阴暗了，这种阴暗给人的感觉不同于《生化危机》中狰狞怪物给玩家带来的恐怖视觉冲击，更不同于《寂静岭》中的心理暗示，事实上，每一个深入《漆黑》的人都将感受到一种彻底的黑暗。当我们操纵主人公Jackie在自己生活的世界四处游荡时，会发现这个"人间"永远存在于黑暗之中，纽约城中最肮脏最破败的一面被彻底展现在玩家眼前，除了在游戏中永远伴随玩家的漫漫长夜之外就只剩下隐隐约约的枪声以及警车发出的声嘶力竭的警报声了。

藏头不露尾 点到为止的剧情

嗯，鉴定完毕，这款游戏是给FANS准备的。除了略带新意的FPS游戏方式外，这儿还有什么能够吸引玩家呢？说实话，刚开始接触这款游戏的时候，对游戏的整个剧情毫无所知，除了不时发生的各种情节以及与黑帮分子们的零星交火之外就剩不下什么了，真正开始琢磨游戏的剧情还是在通关一遍之后。通过查找资料得知，《漆黑》原来是一部曾经风行全美的漫画作品，如同游戏中的表现一样，原作的世界观中充满了黑暗与杀戮，主人公Jackie依靠家族遗传的黑暗魔力在自己的黑帮生涯中写下了一段又一段的血腥记录，然而这类题材的漫画在欧美一直不缺乏市场，于是，这款游戏版的《漆黑》就这么诞生了。

也许是因为我们对于日本动漫游戏接触的太多，或者也可以说我们对欧美暴力文化接触的太少，同样是截取原作漫画中较为精彩的一段制作成游戏，《漆黑》无法在第一时间让我们对它有过多的深入了解，而诸如《火影忍者》之类由日本漫画改编的游戏却更加容易被人所接受。《漆黑》游戏中对主人公Jackie如何获得黑暗能力、向自己曾经所在的帮会复仇以及在地狱中与自己祖父的亡魂相遇等等桥段所着的笔墨实在太少。我想此时大家一定会想到了，剧情，重要的剧情，就好比从来不接触《火影忍者》的人无法对同名作品的游戏产生共鸣一样，对《漆黑》剧情一无所知的玩家也很难在第一时间对这款面向原作漫画读者而制作的游戏产生过多的好感，更何况，这款游戏的整体风格趋向与阴暗和血腥。在这里说一点题外话，在制作这款游戏的攻略时，我曾经准备将游戏中本没有涉及到的原作剧情——为大家道来，但权衡再三之后还是没能将准备好的内容放在杂志上，原因只有一个，太过黑暗血腥的剧情以及大量成人限定级别的细节让我不得不停止敲击键盘，而事实上，同样的情况也限制了游戏开发商，如果他们不希望自己的劳动成果在摆上货架之前就被贴上AO级别的限制标签的话，针对原作剧情的渲染就只能是点到为止了。

头晕到 天旋地转

头痛，实实在在感觉到了头痛，相信很多玩过《漆黑》的玩家都会有同样的感觉。各位看官别笑话我，在接触这款游戏之前，无论游戏画面的素质有多么糟糕，或者屏幕上的画面毫无规律地飞速回转，在下从来都是面不改色的握着手柄继续战斗，《使命召唤》、《皇牌空战》、《生化危机》……例子多得数不过来，但唯独《漆黑》让我体会到了多年不曾感觉到的头痛。事实上，为了营造与故事背景向贴切的氛围，这款游戏的画面从头至尾都是被黑色的幕布所团团围住，漫漫长夜中的纽约街头和地狱中夹杂着血色的昏黄天空，这样的画面会有几个人看了不晕呢？试想一下，当你把玩了半个多钟头的游戏后开始隐约感觉到身体不适：眼前的事物开始不由自主地晃动、脑袋中的某个位置也开始隐隐作痛，这时你还会有继续游戏的心情么？第一时间放下手柄、往肚子里灌一大杯凉白开，然后迅速找个地方躺下让自己早已乱为一团的脉搏重新找回应有的节律，这才是最重要的。就在制作完这篇攻略之后，我将游戏光盘从机器中退出，然后将它放到抽屉的最里层，发誓再也不碰这款游戏了。对我来说，这款噩梦般的游戏经历终于可以告一段落了。

虎头蛇尾的 流程

游戏开始于一场充满了火药味的警匪追车战，对于黑帮题材的游戏来说，虽然显得创意不足，但这个头开得还是不错的。玩家需要操纵主人公在追杀与复仇所组成的整个游戏流程中马不停蹄的在几个场景之间来回奔波，虽然有些分支任务让人觉得有些无厘头，但如果自己彻底融入到游戏的世界中之后，体会美国社会下层民众生活感觉以及对黑帮文化的了解还是可以让人感觉颇具玩味的。尤其在整个游戏的中后期，故事的连续性更为紧密，火爆刺激的战斗也是接连不断，甚至会让人有喘不过气来的感觉。但是，当Jackie与死对头Paulie在塔楼上进行最终决战的时候，之前火爆爽快的战斗却嘎然而止——这个肥头大耳的家伙是如此的不堪一击。

我们所接触过的绝大多数游戏都是需要玩家在游戏中操纵角色不断战斗来获得成长，每当主人公的能力得到了提升，那么往往也意味着更为强大的敌人的登场。反观《漆黑》，同其他游戏一样，主人公Jackie在游戏的初始阶段能力平庸，随着故事的推进，获得的黑暗能力开始不断增强，但敌人的实力却始终停留在一个水平上，他们使用一成不变的武器，甚至面孔也没有什么改观，仅仅凭借敌人数量的增加并不意味着游戏的难度逐渐递进。也许游戏的开发者希望让这款游戏尽可能贴近原著，但缺乏变化和挑战的战斗方式让每个扮演Jackie的玩家都感到昏昏欲睡。在最后，随着一声罪恶的枪响，Paulie倒在了Jackie的面前，游戏也随之结束，玩家放下手柄后甚至会觉得脑袋里没有留下半点关于这款游戏的记忆。



▲在此处稍有迟疑，你就会被炸成碎片。



▲如果没有相关的提示，很难相信面前的这个年轻人就是Jackie的祖父。



▲跪地求饶并不能阻止Jackie屠杀的欲望。



▲恶贯满盈的黑帮头目竟然如此不堪一击。

不能说的秘密



漫谈游戏世界中的隐藏要素

游戏是一种充满神秘感的艺术，任何一个艺术家都会或多或少地在自己的作品中寄予一些小小的秘密，游戏设计者也不例外，许多充满创意的隐藏要素足以令你在平凡的游戏流程中豁然开朗，体会到截然不同的愉悦。

很难记起第一次体验到带给我们如斯震撼的“秘密”时是什么光景了，《超级马里奥兄弟》关卡1-1中隐藏的绿色蘑菇和地下水道？《魂斗罗》那上上下下左右左右BA的30条命秘技？《快打旋风》里活活屈死BOSS的“摆拳”？回忆起当年见到这些“奇迹”的时候，那种激动却又无以言表的神情仍然历历在目，这简直就像走在路上撞见外星人一样不可思议。发现秘密的喜悦，正是如此快乐。

现在，林林总总的隐藏要素已经成为了游戏制作中不可或缺的重要组成部分，随着硬件技术的不断加强及软件层面的日趋精致，游戏所承载的“秘密”也开始出现了不同的表现形式，这里就让我们共同来回顾一下吧，看看这些“秘密”都是以何种方式潜藏在我们身边的。也许接下来你看到的许多案例会让你觉得这一切简直难以置信，但我们足以向您担保，这些确实都是真实存在的——

一如《不能说的秘密》中的那台旧琴。

文 D·S 协力 胜负师、玛娜等 美编 NINA

Secret of 1 细节篇

很多艺术作品之所以能够称为伟大，是因为它们都或多或少地存在一些细节上的伏笔与刻画，就像《最后的晚餐》中那把不属于任何一人的握刀的手，或许这些细节只会被囫囵吞枣的你匆匆略过，但正是这些零星的点缀让作品更加圆润完美，更加值得我们去潜心钻研。游戏，也是同样如此。或许你不会相信，世界上真的有如此匠心独运的游戏设计者，也同样有着怀有掘地三尺精神的专业玩家，眼下你所看到的案例，正是由细心的玩家们共同发现的。

案例1 多机种 《生化危机4》 将解密进行到底

关于这款在2005年度横扫全球游戏媒体年度大奖的白金级作品，有待挖掘的东西实在是太多太多，尽管我们之前在杂志上做过多次相关后续研究，但仍然不乏有漏网之鱼。本次在此继续补上一些，希望大家游戏时没有漏过这些细节。



■无论里昂或艾达，在墓地时射击教堂上的大钟发出声响，可引来增援的村民，没有次数限制。技术好的朋友可以选择用刀来对付他们以赚取金钱和弹药。

■大鱼BOSS战后，乘船返回打大鱼前的码头处往沼泽方向走会看到另一段隐藏动画，这里会碰到4头变异犬，如果你腿够快的话可以跑回船上用鱼叉打狗来节省弹药。

■在与萨拉扎见面的针刺房间里，你可以在进房间前就在外面将天花板上的四个机关都打碎，这大概是设计得最失败的机关了。



■在村庄内的第一场恶战其实是可以偷懒的，那就是逃到了望塔上去，这里不会有敌人上来，虽然村民们会在下面向里昂扔燃烧弹，但这些燃烧弹最多只会将里昂烧成空血，不会烧死。在这里睡一小觉，等时间到后就可以自动过关了。

■被大鱼撞落到水中后，大鱼离你的距离取决于你的剩余HP，HP越低则越近，也就是说里昂的命运在被撞下水之前就决定了。

■艾达篇第一章在教堂里会遇见一个戴眼镜的老年村民，这是所有村民中最特殊的一个，莫非他是牧师？



■NGC与Wii（日版）的阿什莉在古堡单独行动时，画面视角是生化系列经典的固定场景视角。

■阿什莉开车时，里昂只要站在车尾处，敌人就不会跳上车，但要小心身后突然下来的敌人。

■古堡地下洞窟，在用雷管轰碎的石头那里，你可以用火箭筒一炮将石头轰碎后前进，方便快捷。（考虑到资金因素，一周目下不推荐……）



案例2 多机种 《格斗之王》系列 小动作有大奥妙

这大概是国内的街机玩家们最熟悉的作品了，对于大部分急性子的玩家而言，你恐怕都未曾留意过——就连被你快速按掉的登场POSE里，都隐藏着如此有趣的小花絮。



▲八神庵与草薙京的宿命对决式开场是公认的经典。



▲不知火舞的婚纱装是只有与安迪对阵时才会穿上的，不要错过哦。



▲拉尔夫与克拉克这对活宝每次登场都会大吵大闹一番。



◀可怜的拳崇，每次都是惨遭雅典娜拒绝……

案例3 PS2 《女神异闻录P3》 作弊者的下场



别以为在游戏中肆无忌惮地使用金手指修改完自己的能力后，就可以悠闲地一路"○"到结局画面了。在《女神异闻录PERSONA3》中，如果你使用金手指欺骗了善良的风花的话，在战斗中就会出现下面的对话："我说……用金手指通关，会感到有趣吗？""那么相信你，居然用金手指……我真是太伤心了！""啊，用了金手指，对待这种人，就是要这样！"随后，GAMEOVER几个大字便会出现在你的面前。如此的桥段也不免让人想起国产武侠RPG《轩辕剑3外传：天之痕》中对战刑天的那场战斗，根据剧情在此处玩家是必然被刑天打败，可是如果我将HP锁定，在战斗中刑天就说冒出一些"你别死撑了"、"求求你，让我把你打败吧，我要去演下一场戏了"之类的爆笑台词，最后剧情会强制发生被击败后的情节。看来玩家喜欢修改游戏的这点小心思，在制作厂商眼中称不上是小秘密，他们也是睁一只眼闭一只眼罢了。



Secret of 2 恒心篇

俗话说得好，皇天不负苦心人。对于某些在游戏中的行为偏执得近乎变态的玩家，游戏设计者自然也会单独为其作出一些与众不同的东西来聊表心意。对于这类隐藏要素，它们本身具备的意义可能不大，但实现起来的过程却足以载入史册。相信策划出这些秘中之秘的人一定是从网游练级中获得的灵感吧……或许你会觉得很无聊，但请务必相信存在即合理的法则——这个世界上有许多人确实就喜欢这么无聊。

案例1.1 PS2 《战神》 神秘的电话号码

在TREASURE选项中有两个秘密信息(SECRET MESSAGE)，第一个需要打穿GOD难度，你可以看到一串电话号码(1-800-613-8840)，拨通之后是一段电话录音，那是奎托斯的声音，他会祝贺你通过了GOD难度的巨大考验。另一个信息需要打碎通关前神殿里的战神雕像，必须连续使用5级招式L1+○键打上百下才能击碎。打碎雕像所得到的同样是个语音电话号码(1-888-447-5594)，奎托斯和《战神》的制作人David Jaffe会对你表示恭喜和感谢，并对你能找到这个隐藏要素表示惊讶(雕像的主人战神阿瑞斯一定欠偶然发现这个秘密的玩家很多钱……)。因为是国际长途，大家最好还是不要拨打这两个电话为妙。(汗！)



案例1.2 PS2 《战神II》 连击数的秘密

在《战神Ⅱ》里，打出2000连击时可以获得500点红魂的奖励，从那之后，一直要打到10万连击才能再获得9999点红魂的奖励，此后每10万连击得一次奖励。当达到连击数上限999999时，除了9999点红魂外，画面中还会出现一个网址(http://www.islandofrhodes.org)，至于这个网址里有什么，大家可以上去看看。仅为了这个网址，玩家需要在"命运女神竞技场"调节魔力或怒气为无限状态，然后再花上8～12个小时，就可以达成连击上限了。其无聊程度远胜前作打碎阿瑞斯像后得到一个电话号码的设定。



案例2 多机种 《生化危机2》 隐藏的胶卷



▲众多胶卷中最具收藏意义的莫过于这张了——S.T.A.R.S的合影。



进入警察局后，在S.T.A.R.S办公室内，调查队长威斯克的办公桌50次(就是最里面的那个大办公桌)，可以得到一张胶卷，冲洗出来后是瑞贝卡的照片。(莫非威斯克对瑞贝卡也有非分之想……)顺便一提，这个秘密在当年是和"进警察局前全程不拿道具可得更衣室钥匙"及"小刀通关十次可选用豪鬼"同时出现的，由于"钥匙"和"胶卷"很轻易地就被玩家们鉴定了其真实性，所以"豪鬼传说"这一游戏史上著名的谎言也同样被许多人信以为真而前仆后继地来测试，其结局自然也是一场悲剧……

案例3 多机种 《心跳回忆》 幸运的电话骚扰

在《心跳回忆》中，"贵公子"伊集院丽可算是最特殊的一个隐藏角色了，你只有每天不停地打电话给她同时避免和其他女孩发生友好关系才会将其追到手，换言之就是这游戏你基本等于没玩……根据你拨打电话次数的不同，伊集院丽对你的态度也会由冷若冰霜渐渐转暖，当通话次数分别达到20、40、65次时还会分别发生特殊事件(尤以绑架事件最寒，伊集院家居然出动了私人军队……)，直到最后毕业前夕向你表露出女儿真身继而投怀送抱。这，大概就是传说中的"精诚所至，金石为开"吧。





案例4 PS2 《勇者斗恶龙VIII》 月光的秘密

大多数情况下，游戏中的谜题总是因为难度太大而让人不知所措，只有极少数情况下，谜题实在是太简单了，简单得反倒让人无从适从。

《勇者斗恶龙VIII》中有这么一段剧情，为了帮助两年前丧妻后一直萎靡不振的国王，勇者等一行人决定前往祖母在山坡上的房子里找找看有什么线索。但是踏上山坡之后，祖母的房子只留下残垣断壁，一个孤零零的铁条窗户还矗立在山坡上，显得分外凄凉。无数勇者在坡上翻来覆去，挖泥巴拽草皮，就是没找出一个秘道出来，也没在房子掏出什么信物和信件，于是慌张不已，在山坡上被卡了许久许久，到处跑来跑去找线索，就是怎么找也找不到——这简直是一定的，因为这个谜题的解决方法就是站在山坡上等待。

玩家只需要放下手柄，出去伸个懒腰，上次厕所，倒杯饮料，再回到电视前就会发现月亮偷偷移动了一点，月光透过铁条窗户射到地面，投影为一个窗户的形状，而这就是月之世界的大门。

Secret of 3 日期篇

有的时候，为了庆祝一些特别的日期，游戏设计者会利用主机内置的时钟来为游戏增添一些"时令"的设定，为了达到惊喜的效果，玩家们通常是不会知道这些事情的，直到游戏角色们以异样的装扮出现在眼前时才会大吃一惊。当然，针对系统日期来进行特殊设定的游戏类别还有很多，接下来我们会择要说明。

案例1 PSP 《DJMAX2》 破碎的心



本作中的许多隐藏音符其入手条件都极为苛刻，譬如对应"韩国版死死团团歌"《NB Ranger》的音符Broken Heart的获得条件便是累计演奏2430首歌曲，对于玩家而言这无疑是一个巨大的天文数字。不过我们经实践后发现，但在3月14日(白色情人节)这天演奏任一歌曲后即可免费获赠该音符！莫非这便是来自"毒男"们的反怨念么？(笑)

案例2 PS2 / SS 《忍者神龟》&《梦精灵》 节日的小礼物

动作游戏《忍者神龟》美版发售日是2003年10月21日，如果玩家在万圣节(10月31日)那天开机，就会吃惊地发现，忍者神龟们都戴上了南瓜头。随即又有人把时钟调到了圣诞节(12月25日)，果然，神龟又戴上的圣诞帽。这类小秘密早在11年前就出现过，那是世嘉土星上的名作《梦精灵》，除了把时钟调到圣诞节可以让梦精灵戴上圣诞帽外，如果是4月1日愚人节开机，那玩家将控制梦精灵的对手"噩梦精灵"。







▲《梦精灵》在本次TGS上发布的续作不知会不会继承这一"光荣传统"。

案例3 多机种 《超级机器人大战》系列 无敌的生日

“《机战》系列”在中期引入的原创角色设定是其一大特色，玩家不但可以自由设定主角的姓名和昵称，还能为主角选定生日和血型，而这些则会对主角的“精神”产生直接影响。众所周知，“精神”是驾驶员最重要的技能之一，它决定着一个角色的实用度，故此一套好的“精神”对玩家而言实在是再关键不过了。大概是考虑到这个因素，Banpresto小组在设定了每个星座及血型对应的系列“精神”之后，还单独特设了几个特别生日混杂其中，一旦玩家碰巧设定了其中的某个生日，那么便会在初期即可拥有强力的“精神”技能。这些特殊生日大多是制作小组各主要成员的，其中最著名的莫过于系列制作人寺田贵信的“11月11日，B型血”了，在无数《机战》作品中，拥有这个生日设定的主角均拥有强大到近乎破坏游戏平衡性的“精神”套装（如“奇袭+奇迹+爱+大激励”这样的组合），我们姑且将其视为一个良性BUG吧。



案例4 PS2 《潜龙谍影3》 英雄迟暮

对付狙击手THE END时，如果你长时间没有进行游戏，那么已近垂暮之年的THE END会在游戏中自然死亡。然后玩家可以在他的小屋中找到一封遗书，大意为很遗憾未能与斯内克交手之类。利用这个设定，如果你实在对他感到棘手的话，那么不妨退出游戏后在PS2的主机设置里将时钟往后拨个几十年，这样就能不战而胜了——不过相对地，游戏会在THE END所处的森林中布置另一批伏兵，难度也不低，取舍之间要多仔细权衡。

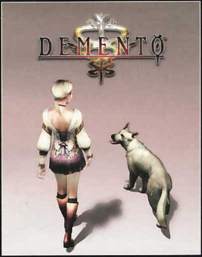


THE END 眼镜蛇组织幸存成员，真名未知。他是具有“狙击之父”之称的狙击手，生于1860年，在游戏中出现时将近100岁。他身上有苔藓寄生，通过这些苔藓的光合作用，他能不吃不喝地长时间埋伏守候猎物。

Secret of 4 结局篇

真相并不仅有一个，许多游戏的结局也是如此，不要以为辛辛苦苦地从最终BOSS的魔爪下侥幸逃了出来就算功德圆满了，更匪夷所思的结局可能还在后面呢。当然，相对于《生化危机》那种具有七个正统结局的游戏而言，还是一些千奇百怪的特殊结局会更加容易给人留下印象。

案例1 PS2 《狂城丽影》 虐狗的下场



这款以“古堡、女人和狗”为主题的恐怖冒险游戏相较《钟楼》差别不大，只是女主角菲奥娜身边多了条生猛有余威武不足的小狗而已。在游戏中存在着主角与小狗之间的友好度设定，如果你与小狗的友好度低到一定程度（譬如故意打骂小狗），那么在游戏中期接近一个悬崖时，女主角便会在剧情中坠崖，迎来最差的BAD ENDING（正常剧情中女主角会被小狗救上来）。这，便是虐狗的下场呀……

案例2 PS2 《魔野仙踪》 神秘的最终话

由排球运动诞生灵感的动作游戏《魔野仙踪》是款很有新意的作品。游戏共有4个结局，其中3个是BAD ENDING，只有打出第20话，才能达成GOOD ENDING。但如何使第20话出现却是对“人品”的极大考验，不少玩家熟练地完成四周目、五周目后，依然不见第20话出现也并不稀奇。于是神秘的第20关出现方法就有了多个版本，流传最广大的是“全关卡A级以上，全BOSS用超杀解决，能变身的情况下一定要变身”，如此变态的条件居然也有玩家达成了，第20话果真如期而至，所以大家对这个方法深信不疑。后来官方公布了准确的方法：“故事模式中全部关卡评价A以上，难度不限（EX模式不可），12、14、16、18、19话BOSS战时必须变身并用超杀干掉BOSS”，的确比土方法要简单一截。



案例3 Xbox 《光环》 幸运的中士

《光环》初代最后那段逃亡肯定让很多人直到现在仍然记忆犹新，紧张的气氛和火爆的场面让人完全被吸进了这最扣人心弦的时刻。当士官长搭乘飞机离开飞船的时候，大家都松了一口气，整个光环的故事也暂时告一段落。

上面说的是普通难度和英雄难度下的结局，但如果是传奇模式暴机的话，玩家就能够看到制作小组给我们准备的一份小小的礼物。在士官长离开战舰时，战舰远处的某个山头上，我们的约翰逊中士正在和一个星盟的精英战士短兵相接。两人正闹得不可开交时，中士感觉到了战舰的异样，两人围绕着步枪的争夺停下了，转头望着那艘已经坠毁的战舰……一声巨响之后，中士转头张开双臂对着精英战士说道：“就是这个了，来吧，抱我走……”之后画面便切到了离开光环表面的士官长那里。可能所有人都会认为约翰逊中士从此就会告别光环的舞台，从此我们失去了一个战场上的搞笑专家……可是，当他又活蹦乱跳地出现在《光环2》中的时候，我们估计会说出同样的问题：“你怎么还活着！？”这个福大命大的黑人战士竟然能逃过那样一场浩劫，这可以说是出乎了所有人的意料。原因？很抱歉，在游戏里面只是被他一句：“星盟全挂了我也不会死的！”给带过以外，什么都没有了……



案例4 多机种 《寂静岭》系列 UFO大揭秘



一向以深刻、压抑、充满内涵而闻名的“《寂静岭》系列”长期都给人以极度沉重悲痛的印象，但是与这个印象非常不相称的是，“《寂静岭》系列”的历代作品都有一个饱含恶搞精髓的结局——UFO结局。

著名的UFO结局从一代就开始与观众见面了，玩家以Good Ending通关之后，在一个商店里拿到个奇怪的“频道石”，兴冲冲在五个地方用了一用，期待可以看到女儿挥舞着细细的小胳膊冲进自己的怀抱，当时可能没几个人会想到这个深沉的故事会以一场极为夸张的闹剧收场——远处的天空突然传来几点闪亮的光芒，光芒渐渐逼近，形状非常可疑，居然是一群飞碟！主角哈里此时仍没有死心，他很有礼貌地走上前去，小心地打了个招呼，期待外星人可以告诉自己女儿的下落。

“请问，你们有没有看到一个留着黑发的小女孩……”

这句问话是之后一切惨剧的开始，一群外星人毫不犹豫地拿出光枪，将哈里打晕，拖上UFO满足地离开了。

这个惊世骇俗的恶搞结局深深地震撼了所有玩家，于是，《寂静岭2 最期之诗》中，当玩家将玛丽亚的剧情通关后，在正篇游戏初期的厕所中找到一个蓝宝石，同样在三个地方使用后，外星人再一次到来了……不对，怎么UFO中出现的是哈里？

“打扰一下，请问，你有没有看到一个留着黑发的小女孩……”哈里仍然没有放弃希望。





和他相同，急着找老婆的詹姆斯也没有放弃希望。“你有没有看到我的老婆？她叫玛丽……”

似曾相识的场面发生了，一只外星人偷偷从UFO中钻出来，用光束枪放倒了詹姆斯，与哈里拍手互贺，满足地将詹姆斯运上了UFO扬长而去。

狡猾的哈里和可怜的詹姆斯……但是，故事仍没有结束。

到了《寂静岭3》，哈里的女儿希瑟终于登场了，她辛辛苦苦地在寂静岭中反复徘徊，杀满了333个敌人，终于得到了传说中的“性感光线”，并使用“公主之心”变成为公主美少女战士一路奔回家中……推开家门，爸爸哈里居然没有死！还坐在桌边悠闲地喝茶，而和他一起喝茶的……是个外星人？听闻乖乖女儿希瑟哭诉一路遭遇之后，看似已经顺利融入外星人群体并掌握实权的哈里非常生气，叫上了自己的外星人朋友直飞寂静岭，用几艘UFO将小镇炸的干干净净。从此，寂静岭在地球上消失了。

可能是因为UFO结局的世界中，寂静岭已经被铲除的缘故，在《寂静岭4》中玩家虽然能找到一些类似“频道石”之类的诡异道具，游戏中却不会出现UFO结局（当然，实情是因为时间仓促最终制作方只好忍痛放弃了这个光荣传统），让人扼腕叹息，只能抱希望于最新的《寂静岭5》中可以再睹历代主角和外星人的风采。





案例5 PS2 《真魂斗罗》 来自制作人的恶搞





这款作品对于UCG的老读者来说应该还比较有印象，因为其100%全S级通关的影像攻略是“游戏光环”第一辑和第二辑的主打内容。只有在不死一命、不漏掉任何一个计算完成度的敌人或BOSS部件的情况下，才能达成100%的完成度，因此对于本身就颇有难度的《真魂斗罗》来说更是难上加难。而在历经千辛万苦，将7大关全部达成100%，打开那段名为“Contra vs. Puppy”（魂斗罗大战小狗）的神秘影像时，我们发现这只是一段制作人的恶搞CG，而这段动画并没有配上音乐和音效，开枪和爆炸的声音都是制作人嘴里发出的“嗒嗒嗒……啊啊……轰隆隆”之类的声音。也许这只是制作人为缓解一下玩家挑战全100%的紧张情绪，而开的一个小玩笑吧！

案例6 SFC 《LIVE A LIVE》 最后的魔王是……





由SE在SFC上推出的《LIVE A LIVE》是一款风格非常另类的RPG，游戏由7个小故事组成，7个小故事被分为现代、近代、科幻、幕末、原始、西部等数个时代，由青山刚昌、田村由美、岛本和彦、石渡治、皆川亮二等著名漫画家操刀人设。玩家要将7个各具特色的时代剧本逐一通关并打倒每个剧本的BOSS，最后才会出现第8名主角，集合前7个同伴共同挑战最终魔王。

但是，在这其中仍充满变数，其中最为让人惊讶的一个结局里，玩家可以操纵着各个时代的7个BOSS，将所有主角一一杀死，对于在SFC时代仍然清纯的玩家们来说，这段巨大的转折，足以让他们几天都不肯相信世界中充满着爱与和平了。

案例7 多机种 《生化危机》 吉尔的长发





在《生化危机》初代的7个结局中，其中一个BAD ENDING是吉尔单独乘坐直升机逃出，洋馆未爆炸。在这段真人拍摄的结局影像末尾，吉尔姐姐摘掉帽子，潇洒地甩了甩自己的一头……秀发？这个场景就真的有些让人莫名其妙了，无论在游戏中还是资料设定里，吉尔明明都是一头干净利落的短发才对。总之，综合多方面的资料来看，我们惟有得出一条结论：这标准的洗发水广告动作只是那位演员大姐的即兴发挥……

案例8 PS2 《艾尔梵迪亚物语》&《世界吞噬者》隐藏的暗之结局



鉴于现在有越来越多的人都认为身为一个正派善良的主角，平时不能选择自己的喜好很没有意思，所以不强制要求玩家成为一个善良正派人的游戏也越来越多，譬如说《艾尔梵迪亚物语》和《世界吞噬者》。

《艾尔梵迪亚物语》的分支相当隐蔽，在第六章的战斗中，有一段固定剧情为美少年王子不小心掉落山崖，还顺便拖了自己三个手下中两个比较靠近BOSS的陪葬，而剩下来这一个大难不死的手下，就决定了分支的走向。此后，玩家既可以和同伴一起挑战邪恶势力，也可以眼看着同伴一个个死去，并与幸存的几个同伴反目成仇大肆屠杀，体验身为恶人的快感。

《世界吞噬者》的剧情比起《艾尔梵迪亚物语》则更为邪恶，主角从游戏开始5分钟后就遇到最终BOSS，只好借助很久之前被封印的邪恶力量战胜魔王，从此开始不断与邪恶力量抗衡、抵抗其诱惑的道路。倘若在这其中不小心选择了错误的道路，便会立刻对自己的村子进行一场大屠杀……可谓是一步行错，全盘皆输。



Secret of 5 剧情篇

曲折离奇的剧情并不仅是影视剧和文学作品的专利，当你还在为《不能说的秘密》中那环环相扣的悬疑情节震撼得哑口无言时，不妨也抽时间来体验一下游戏里那些被编剧们隐藏到最后的秘密吧，相信你也能够体会到同样的感受。不过以下案例描述中将涉及剧透，如果您还没有玩过该游戏的话，请多慎重。

案例1 PS2 《最终幻想X》梦里花落知多少

直到《最终幻想Ⅹ》的游戏末尾，玩家们才赫然发现自己经历的是一场宛若莎翁笔下的悲剧——辛(Sin)、最终召唤和幻之扎那尔港多本身就是一个虚幻的梦，而主角泰达正是来自这份虚无。泰达和尤娜在两个平行世界里出生，沿着各自的道路成长，最后在现实世界里的斯彼拉相遇。然而，当灾乱之源的表象“辛”被他们亲手打倒后，那一份由“祈之子”制造的幻境世界也随之慢慢崩溃，泰达亦重新归回虚无。



案例2 PS2 《九怨》催眠与自我催眠

“阴之章”初始，主角浮月与姐姐暮叶一同来到了阴森的府邸，在这座妖魔遍布的鬼屋里，暮叶旋即失去了踪影，为了寻回至爱的姐姐，略通法术的浮月不得不开始了自己的恐怖之旅。剧情中几次与姐姐失之交臂后，浮月开始逐渐了解了事情的真相与法术幕后的阴谋——原来姐姐暮叶早在来到府邸前就在一次意外事故中身亡了，对其死亡负有不可推卸责任的浮月由于内心抱有深深的愧疚，同时中了府邸里桑树精的蛊惑，于是在内心中制造出了姐姐的幻影。也就是说，从一开始，玩家所见到的暮叶其实是并不存在的，那只是主角浮月自我催眠后制造出来的假像而已。然而此刻浮月的意识已经无法受到自己控制了。真正的暮叶，此刻正静静地躺在府邸地下祭坛的桑笼中，等待着以妹妹的身躯再次复活。



▲单纯作为一篇悬疑鬼故事来看，《九怨》当属上乘之作。

案例3 PS2 《星之海洋3》虚拟世界中的真实

当主角来到FD世界后，终于发现他们所在的世界不过是FD世界里的一款名为《晶球》的游戏，而他们只是游戏中的人物而已…… 而此时的强大敌人，无论是代弁者和执行者，还是后来更强的断罪者，都只是游戏管理方为了解决发生的问题而制作的BUG清除程序。虽然很难接受，但是菲特等人经过星球转移、卸载程序启动等亲身体验后，也只能承认这就是事实。在部分愿意承认他们的个人意识的开发人员的帮助下，他们最后找到了游戏开发公司的老板路西法，但他却完全不愿接受，甚至认为这部分程序有了无法修复的错误而打算删除整个银河系的数据，最后的战斗就这样开始了……正如通关后所说的，即使这个世界全是虚幻的，是制造出来的，他们的意识却已经是真实的。



Secret of 6 操作篇

有些游戏设计得很有意思，明明是可以双人游戏的作品，却偏偏在正常状况下只能允许一人游戏，但我们却可以通过秘技(注意不是金手指)将2P调出来共同游戏。这说明游戏制作者在设计之初是打算让玩家多人同乐的，但为何临到发售时又变了卦呢？这就让我们不得而知了。

案例1 PS2 《新鬼武者》 双鬼拍门



在可以切换同伴进行游戏的前提下，接上两个手柄，进入游戏的标题画面，按住1、2P手柄的R1和L2不放，然后按2P手柄的START，成功的话会听到Capcom标志性的音效声，之后读取Save进入游戏即可。双打时2P可方便地协力1P进行连携一闪(类似“《无双》系列”的激・无双乱舞)，同时自行开启机关，还可协助1P共闯幻魔空间，令游戏难度大大降低。不过双打时的视角是追随1P的，这点可能会令2P游戏时有些别扭。



案例2 PS2 《活剧侍道 西部剑士》 双手互搏

日本武士大战西部牛仔，以刀对枪为卖点的《西部武士 活剧侍道》也可以进行双打，方法同样是接上2P手柄按START键。2P角色就是用枪的牛仔拉尔夫，他一上来就可以使用二段跳和翻滚，其防御力也比较高。双打时可以互相攻击互相陷害，但是游戏的主要视点是以1P视点来进行的，当发动达人模式时2P就无法操作了。



案例3 PS2 《鬼泣3》 喧宾夺主



《鬼泣3》的游戏人数一般都写成“1人”，其实这是个可以双打的游戏。但所谓双打会有一定的限制，在第19关的BOSS战后半部分，但丁的老哥弗吉尔会作为分身出场，用2P手柄可以控制他，因为他没有体力限制，所以战斗可以演变成但丁在一边看戏，无敌的老哥尽情砍杀。如果要在平时，只选择无限魔人和同行者职业，放出分身后用2P手柄按一下START键也能进行双打。游戏视点会以1P为基准，2P不能换武器，不能捡道具，但是全身无敌。双打在《鬼泣3 特别版》中同样适用。

案例4 PS2 《多罗罗》 巾帼不让须眉

接入2P手柄进入游戏后，多罗罗便可以由2P玩家控制。她的速度、跳跃力及跳跃高度均比百鬼丸要略胜一筹，初期时的攻击力更是远高于百鬼丸，而且还不会成为大部分敌人的攻击目标，即使HP耗尽过段时间仍会复活。如果能灵活利用这些特性，游戏进程会顺利许多。不过由于这游戏在视角上的先天不足，2P会经常找不到自己操纵的多罗罗身在何方……如果厌倦了这种玩法，只要1P玩家按住○键一段时间后多罗罗即可切换回电脑控制。



Secret of 7 BUG篇

BUG通常是游戏玩家最讨厌遇到的一个单词，不过有些BUG则不然，它们本身所拥有的趣味性丝毫不亚于游戏本身的隐藏要素，而且人畜无害，当某些BUG成了一传十、十传百的秘密后，我们甚至可以将其视为游戏的固有设定了……下面举出的则是一些典例。

案例1 NGC 《火焰之纹章 苍炎之轨迹》 否极泰来

NGC上的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》中出现了一个不得不提的大BUG



——那就是只要是原本带有必杀数值的武器(包括魔法)，一旦将必杀值改造降到零以下就会变成必杀值255，也就是每次必定必杀，从此角色手上的这把兵器便可变成人挡杀人佛挡杀佛的神兵利器……此BUG威力很强，对平衡性有一定影响，不过由于带有必杀的武器并不是很多，而且改造需要一笔不菲的费用，此BUG尚不足以达到破坏游戏性的境界。

案例2 多机种 《恶魔城》系列 城堡脱出计划



“出城”是“《恶魔城》系列”最著名的一个经典BUG，它的原理是利用角色在城堡边缘发动特殊招式时的身位变化，从游戏不经意间留下的设计缝隙中强行“挤”出城外的举动，这样不但能够突破地图完成率上限，有时还可以到达一些游戏开发中途被遗弃的“失落的世界”(如PS版《月下夜想曲》中的“地下庭园”，不过由于开发度只有一半的缘故一旦进去就没法出来)。于是，现在的很多玩家每当入手新的《恶魔城》作品后都纷纷以寻找“出城点”为乐，反倒不怎么关注游戏的主线流程了……



▲出城之后，就可以尽情探索以增加地图完成率了。本图中的完成率达到了惊人的397.9%



▲这就是在《月下》中应用得最为广泛的“剑魔出城法”。

案例3 PS2 《战国无双2》 L1连发大法

“《无双》系列”从本作开始增加了“3级无双”的设定，当玩家的等级上升到一定程度后即可拥有三段无双槽，这时不但无双威力有所提升，而且还会有一些如火球、爆炸、激光等效果作为辅助打击，这些追加攻击虽然威力巨大，但发动频率很低，只能算是辅助效果。然而不久后有人无意中发现：连点L1（防御键）时会令这些辅助打击极大地加速攻击频率，其速度几乎与按键频率成正比。如此一来，某些原本不入流的弱小角色（这些角色通常拥有不错的辅助攻击）便以此一跃而成为超强的S级妖怪，譬如无双效果差劲得令人发指的浓姬，利用这个BUG狂扔炸弹几乎可以秒杀修罗难度下的所有敌将——先用狂风暴雨般的炸弹将对方瞬间炸成空血，继而玉腿横展之处寸草不留……不过后来的X360版及“猛将传”取消了这一强横BUG，着实令人痛心疾首。





案例4 PS2 《WE8》 足球比赛中的篮球比分

这个可能是足球游戏史上最严重的BUG——当进球时球越过球门线的瞬间，按下START，然后在菜单中选择“重放”，再退出，你即可发现进球数居然莫名其妙地多了一个，如此反复便可随心所欲地增加你的进球数，100：0不再是梦！当然，如果您是在与朋友对战时使用此技的话，小心引发真人PK哦。



Secret of 8 成就篇

为了激发玩家在游戏中的“完美主义”，许多游戏通常都会设置一些别样的收集要素来让你把游戏中的各个部分翻个底朝天，这其中最著名的代表莫过于X360上的成就系统了，许多成就的取得方法真的是非常变态——要么是变态地难，要么则是变态地简单。现在，综合一下游戏中的“成就”及收集要素，让我们来看看这些游戏都是怎么玩人的。

案例1 X360 《吉他英雄2》 无视智商的成就

虽然《吉他英雄2》是一款难度颇高的游戏，各个成就的获得方法也比较棘手，但它有一个成就却是匪夷所思地简单，那就是：在EASY模式下演奏失败。确切点说，这种简单应该称之为“困难”才对，因为EASY难度下本来HP扣减量就少，而且出现的按键次数也少得可怜，即使你游戏时什么都不做，也要等歌曲演奏差不多一半后才会GAME OVER。如果不看成就获取表的话，我们真的难以想像会有人能够自然取得这个成就……



案例2 PSP 《怪物猎人P2》 幸运的胆小鬼

“《怪物猎人》系列”的全称号收集一向是许多猎人为之奋斗的目标，不过在《怪物猎人P2》里，并不是所有的称号都是单凭你一路冲杀就能拿到，有一些比较特殊的称号是只有你满足特定的条件才能在无意间获取的，譬如当你累计退出任务50次后便会发现，自己的称号列表里已经悄然多了一个“胆小鬼”的别名……



案例3 PS2 《星之海洋3》 变态的战斗收集

“战斗收集”是《星之海洋3》最吸引人的要素之一，然而那密密麻麻的收集表格却着实让人看着胆寒，现在从中选出几个有代表性让大家参考一下：1.一场战斗时间超过120分钟；2.孤独战斗（不带同伴）500次；3.打出77777的伤害数值；4.100次连续无伤害胜利……呃，如果你是个彻底的完美主义者，在接触这款游戏前一定要慎重考虑一下。



后记 Secret of 小编篇

以上的八篇典例，基本足以代表了游戏中所有类型的“秘密”，希望能对大家起到一定的参考作用。其实我们本来还想在这里放一段小编们的“不能说的秘密大集合”的，譬如卡伦小时候曾经拿铁钩在街机厅偷偷钩币啦（乱入的卡伦：我是好孩子，我没钩过币），ACE飞行员的经典语录“扮大雁”啦，玛娜的火星人真身啦……不过限于特企的篇幅限制，这里就不一一列出了，有空的话还是放在“读编往来”吧，我个人对于玛娜同学挖掘八卦的潜质还是很有信心地！遁……

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

本次"多边共享"的最大特点就是小玩具特别多，可谓琳琅满目。其中最让我感兴趣就是由邪魔天使提供的"神奇的声光魔方"，这则消息让我想到了由威尔·史密斯主演的励志影片《当幸福来敲门》。在影片中，穷困潦倒的推销员克里斯(威尔·史密斯)就是因为魔方玩得好才有幸获得了应聘实习股票经纪人的机会。现在国内玩魔方的人很少，这种玩具都被人遗忘了。我原本以为现在的人早已将思考与娱乐完全分开，以达到放松的目的。《脑白金》的成功证明我的想法是完全错误的，人们一直在追求新形式的动脑娱乐活动。

多边共享区 ENTER THE GAME

姚明惊呼Wii太贵

纱迦 提供

9月7日下午，篮球明星姚明搭机抵达台北，展开为期3天的访台行程。这是姚明第三次访台，也是他加盟NBA火箭队后首度访台。在台北桃园机场，姚明受到了台湾球迷的热烈欢迎。

按照日程安排，8日下午姚明到新竹与少数民族小朋友见面。令人意外的是在现场姚明还与小朋友们打起了《Wii Sports》。尽管姚明是篮球巨人，但由于《Wii Sports》并无篮球游戏，而且又是第一次玩，因此姚明完全不是小朋友们的对手。





在接受记者采访时，姚明表示Wii"很有趣"。不过在得知Wii的价格后，姚明表示"太贵了，买不起"。这句话对于年入亿元的姚明来说显然过于夸张，不过由此也不难看出现在动辄数千元价格的游戏机在非玩家群体眼中的确过高了。

《FF》POTION饮料系列化

星夜 提供

Square Enix曾经与日本著名饮料公司三得利合作推出了以"《最终幻想》系列"标志性的回复药"POTION"为主题的饮料，由于该系列饮料销售成绩很好，因此目前已经决定系列化，最近在Square Enix的《最终幻想VII》10周年纪念活动中公布了一批最新的罐装POTION饮料。这些饮料含有维生素B1、B6等7种维生素，并且所含卡路里为0。最特别之处就是该饮料的罐装包装上印有16位《最终幻想VII》系列中登场的角色造型，颇具收藏价值。这种饮料预定于10月23日发售，售价为191日元每罐。

还有一批POTION饮料将于11月27日推出，这批饮料还将赠送角色模型，8种外包装角色图案与10月23日发售的也是完全不同。该套饮料售价为934日元每罐，限量生产100万套。









神奇的声光魔方

邪魔天使 提供

相信很多玩家小时候都玩过魔方，这个神奇的小玩意曾经难倒了不少人。时至今日，这个古老的游戏发生了一些变化，由MEGAHOUSE推出的这款声光魔方也许会改变你对传统魔方的看法。这个魔方与普通魔法最大的不同点在于每个面中间的那格是可以按下去的PLAY键。这个魔方为玩家准备了6个游戏分别考验玩家的瞬发力、机动力、记忆力、快速判断能力、耐久力和推断力。

魔方的6个面分别是蓝色、黄色、绿色、银色、红色和橙色。游戏一是考验玩家瞬发力的"快速得分"，按下蓝色面中间的PLAY键游戏开始，此时各个面的PLAY键会随机发光，快速找出并按下去，在规定时间内按得多得分也越多。游戏二是考验玩家机动力的"快速蓄力"，按下黄色面的PLAY键游戏开始，此时各个面的PLAY键会闪光，玩家要快速连打不要让其熄灭，当蓄力满了时会有"蓄力OK"的语音提示，不过随着时间的经过光会越来越弱，此时会有警告声，需要再次连打蓄力，当所有6个面都蓄力完毕后游戏结束。游戏三是考验玩家记忆力的"色彩追踪"，按下绿色面的PLAY键游戏开始，此时魔方的播音会说出颜色，然后按下相应颜色的PLAY键，不过游戏绝没有这么简单，下面所说的颜色要加上之前的颜色，比如第一个是红色，此时按红色PLAY键，第二个是蓝色，那么就要按下红色PLAY键再按蓝色PLAY键，以此类推。第四个是考验玩家快速判断能力的"色彩触摸"，按下银色面的PLAY键游戏开始，此时倒数30秒，6个面的PLAY键会随机发光，在规定时间内按得越多越好，此模式还有高等级的设定。游戏五是考验玩家耐久力的"生存"，可以2至6人玩，按下红色面的PLAY键游戏开始，此时6个面随机一个面的PLAY键会发光，找出来按下去，然后交给下个人，接着会有个PLAY键随机发光，这个人要立刻找出来，因为有时间限制，限定时间内找不出的播音会宣布出局，谁是最后留下来的为胜利。游戏六是考验玩家推断力的"密码"，按下橙色面的PLAY键游戏开始，一开始所有键都是不亮的，随便按下一个PLAY键后作为暗号一的一个键会发光，并有成功的声音，然后是第二个，不过第二个按键需要第一个正确才行，之后的以此类推，最后当所有6个灯亮了则解读完毕。

最后需要提醒的是这个魔方可是不能拧的哦，如果有人入手的话别一上来就把它拧坏了……









想持久地赚钱？还是得找好莱坞！

火云 提供



▲大卫·培瑞最有名的作品是《蚯蚓超人》和《亡命暗杀令》。

想必近些日子各位玩家已经被某些低劣的电影改编游戏"大作"折磨得痛苦不堪了吧，面对着一颗颗地雷部分玩家也应该有了"电影改编游戏都是雷"的觉悟。事实也的确是这样，一直以来电影改编游戏的品质就为玩家所诟病，很多电影改编的游戏都成为了赚快钱的代名词，不管游戏做成什么样，该买的就一定会买，准备去电影院的FANS很愿意买张游戏在家中体验银幕前的英雄们被自己操作的感觉。所以，一些拿到了版权的游戏厂商们开始恬没完没了地开发着品质低下的电影改变游戏，此类游戏的口碑每况愈下。对此前Shiny娱乐的老板和视频游戏顾问Dave Perry站出来警告想进行电影改编游戏的开发商，如果感到合作中只是自己一头热就该果断放弃。

Perry认为聪明的游戏开发商应该尽量少的进行简单的共用商标和联合销售的合作。未来的电影改编游戏应该依靠和好莱坞电影厂最棒的人才进行深度合作来进行。"如果你感觉只是自己热心想去做某部电影改编游戏，而电影厂并不热心于此，那么还是算了。因为做完之后电影厂并不会因此而感谢你。"Perry说道。开发基于电影的游戏"取决于电影版权的持有者是否真的想合作，并提供协助"，如果回答只是"有可能"那么你最好放弃这样的合作机会。

如果是开发像《黑客帝国》或是《终结者》这样的热门电影，Perry表示就得有比较高的开发成本预算，最好让好莱坞的电影厂自己为游戏投资。事实上像迪士尼这样有着雄厚经济实力的电影厂商的电影改编游戏就是由自己开发并发行的，所以从最近的《加勒比海盗 世界尽头》来看，它们的情况也确实要比其他游戏好一些。

"你最好雇佣最好的制作协调人和制片人——当然他们的价格是昂贵的，但是从长远的眼光来看是相当值得的。如果资金状况良好，而你的态度也很认真，那么工作人员会以最好的状态运转起来，你就能做出最棒的产品来。"他接着说"(开发电影改编游戏)并不是买个电影商标然后说'我们想把你们的电影商标放在游戏的封面上，尽管我们才不在乎最后的成品是什么样'。希望这种情况别再出现。"




▲面对着越来越多的电影改编游戏，你还有勇气去尝试吗？

Cos，Cos，又是Cos

玛娜 提供

现在有一股风潮非常流行，这股风潮是什么呢，就是改装，普通像是把X360改成《战争机器》主题的X360这种常规化的改装还不算，得要改出一些看起来比较让人难以评价的东西才算是有创意。譬如说把一台NDS改装为一个SFC的主机——当然事实上它还是NDS；把一部手机改成SFC的手柄——当然事实上它还是手机，这种表面有改动但是本质不变的行为，通常情况下我们称呼其为Cosplay，下面就让我们来看看这些喜欢玩Cosplay的机器们。

最实用的Cos



这是一台Cos笔记本的X360，还是一台Cos X360的笔记本呢。相信看到右边接着的手柄大家都清楚了吧。不过这个Cos实话说还是不错的，方便易携，而且还能让别人想破脑袋也猜不出来。

最不明所以的Cos

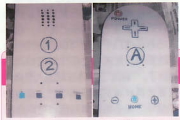


很难想像在鼠标上加上十字键究竟是用来做什么的，也许玩家们会觉得这是一款针对游戏的鼠标(当然它不是这个用途)，不过这种键位的安排很显然不符合人体工学……

最闲的发慌的Cos



大家请看这台Cosplay机。关上盖子，它就是一个SFC的手柄，打开盖子，它就是一台NDS……嗳？这有什么实际的价值吗？



好大一个Wii手柄！这也太假了吧……事实上制作者也不打算让它看起来有多真实，毕竟，一个平平板板的滑板怎么变也不可能变成凹凸有致、娇小立体的手柄嘛，所以在实物图上可以很明显看出粗糙的地方。

附赠·最寒的Cos



除了主机和手柄之外，这里还有一个连商店也开始玩Cos的例子。相信大家都看到这个服装店名上写着什么了吧，Google——商店里卖的当然不是Google的雨伞和T恤咯。

最假的Cos



最科技倒退几十年的Cos



看这台雍容华贵的打字机，大家一定觉得它历经了这么多年仍然保养得很好吧，事实上，它是被仿制为打字机的电脑键盘。我们要承认怀旧是难免的，但是怀旧怀到连电脑都没得用的年代就麻烦了。

最像是那么一回事的Cos



下面这张图可不是有玩家无聊将电视遥控器和Wii手柄PS在一起的产物，而据说是从Google上挖出来的任天堂提供的手机专利图，从草图上的解说来看，在游戏时如果有人来电，手机就会自动暂停并且换到电话模式，等到电话结束再重新回到游戏模式——不知道这是不是愚人节的一场玩笑，但它就算是真的，造型也太不符合新人类的审美要求了。

晴天 提供

夏日猎人特训营 现场突击大爆料

虽然官方的任务更新已经告一段落，但是只要经常留意《怪物猎人携带版 2nd》官方网站的玩家一定都注意到了一个名为"暑假特别企划"的神秘活动，虽然国内的猎人众无法亲临现场参与这场官方举办的盛宴，但相信看完下面的现场突击报道，大家又会有举办"玩家聚会"的新点子了吧(笑)。


▲入口附近的礼仪小姐，看这身标准的集会所打扮，大家是不是被萌到了呢？

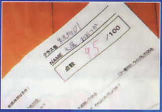
本次的活动地点是位于东京的某所小学，虽然参与该次活动的都是通过官方抽选决定的幸运儿，但是迫不及待的玩家还是一大早便将学校的入口处围了个水泄不通。进入学校内部，首先映入大家眼帘的就是诱人的周边商品特卖区，由于陈列的都是还未正式推出的新周边，所以引起哄抢也是意料之中的事情，毕竟第一时间拿到独一无二的新商品是很多FANS的一种炫耀资本，不用多想了，还是老老实实地掏腰包吧。接着来到类似于"表演大厅"的场馆内，各自就座后就是校长辻本良三和教官小岛慎太郎的隆重登场，而经过简短的自我介绍和活动内容的说明后，各位玩家所要面临的挑战就要正式开始了。


▲校长和教官的出场引起了下面FANS(尤其是女性玩家)的惊声尖叫，看来《怪物猎人》的魅力果然很大啊。


▲气氛紧张的挑战时间，居然还有女性玩家组成的四人小队，大家注意到旁边的小妹妹了没？在玩游戏的应该是她的妈妈吧？(汗……)

作为每次官方活动的传统，今天同样为所有的参加者准备了名为"钢の来访者"的特殊任务，通过之后可以利用获得的特殊奖励打造性能出众的"狩人Tシャツ"，因此在简短地自由组合时间后，众多的四人小队便投入到了战斗中，期间呼喊声此起彼伏，场面相当热闹。而完成作为热身的特殊任务后，为了考验大家对游戏的了解，一场像模像样的考试就地展开，每位玩家必须回答考卷上的20道游戏相关问题，然后根据所得分数的多少来进行排名，除了名列前茅的玩家会由校长亲自授予极其珍贵的周边商品作为奖励外，其余玩家都有游戏中的专用特典下载以示鼓励，而整个活动也在欢快而轻松的气氛中落下帷幕，各有收获的玩家甚至在散场后还继续互相切磋技艺，为成为第一的猎人而不断努力。


▲最让人激动的抽奖环节，不知道下一个幸运儿又会是谁呢？



▲仅因为一题之差而险些问鼎冠军的玩家，而他回答错误的一道题则是："在游戏的开场动画中，最后面对轰龙的猎人有几位？"

十六夜 提供

一石激起千层浪 "EVA现象"再次爆发


▲具有很高的欣赏与收藏价值的首映门票。

随着9月1日新剧场版的公映，从今年开始持续回温的"EVA热"终于达到了最高峰！作为"骗钱典范"广为世人传诵的"EVA"自然不会放过这个再狠赚一票的绝佳时机，除了在剧场版公映前便开始陆续推出的预热产品外，包括入场卷在内几乎是你可以想到的所有东西都有可能被打上那个新的标记。当然了，"骗钱"二字本来就因人而异，只要是喜欢其实怎样都可以，难道你不想尽可能多地收集与自己喜欢作品沾边的东西吗？好吧，16是怪人，16是OTAKU……

观影必备之一



饮料

观影必备之二

零食





剧场版单曲CD

levelup.cn 提供

性感艳星代言《空降兵》



为了能够让"《荣誉勋章》系列"重振雄风，EA公司聘请了在英国有着性感女神之称的人气艳星凯丽·海泽尔(Keeley Hazell)为次世代最新作《荣誉勋章 空降兵》进行宣传造势。为了营造《荣誉勋章》所描绘的二战氛围，EA还特地找来了老旧的军用吉普车和战斗机等道具作为背景，又为凯丽找来了颇有40年代演艺气息的服饰。而这位在英国家喻户晓的性感女星也不负众望，浓妆艳抹下的她拍摄出来的照片和海报在英国引发了不小的反响，完美完成了EA为游戏大造声势的目标。

(注：凯丽曾是英国最著名的娱乐报纸《太阳报》的三版封面女郎，曾被媒体评为世界上最性感的100位女人之一，在英国有着性感女神的称号。她之前也曾经为索尼的一款PS2游戏担当过英国代言人，不过最近一次与电视游戏扯上关系，就要数今年的《空降兵》了。)







D·S 提供

稀有甲虫频临灭绝！《甲虫王者》是罪魁祸首？！





稀有甲虫之一——鹿角锹甲的AK亚种是土耳其南部山区独有的甲虫物种，因其雄虫长有酷似鹿茸的下颚而得名，这种稀有甲虫如今因人们大量猎捕濒临灭绝，而游戏《甲虫王者》则可能是罪魁祸首。

《甲虫王者》是近年来在日本日趋火爆的游戏之一，其收集、育成及对战等趣味要素丝毫不逊于著名的《口袋妖怪》系列”，尤其在儿童中大受欢迎，相关的动画、小说等周边产品也火得一塌糊涂。此外，由于日本民间自古就流传有斗昆虫的传统娱乐，很多人喜欢把甲虫买来养着，时不时与别人来场“决斗”，在这些甲虫中尤以鹿角锹甲最为强悍，在游戏中表现也极为抢眼，故此需求量大增。

现在，已经有成批捕猎者伪装成“昆虫学家”从日本和德国蜂拥至土耳其南部哈塔伊省的阿马诺斯山地区，以科研名义大量猎捕这里独有的欧洲深山AK亚种锹甲，把它们运往国外。这股潮流引发当地人也开始猎捕这种甲虫，把它们出售给外国人，特别是日本人。捕猎者在阿马诺斯收购AK亚种锹甲的价格为每只2至13英镑（约合30至195元人民币）。而这种甲虫在日本拍卖网站上最高售价为每只4万日元（约合2700元人民币）。就此情况，阿马诺斯环保协会主席纳齐姆·森梅兹呼吁有关部门尽快采取措施进行保护行动，因为按照这样的捕猎速度，这种甲虫即将灭绝。

【注：《甲虫王者》游戏简介——该游戏以卡片对战为主要战斗方法，战斗中利用猜拳来决定攻击是否有效。游戏画面十分华丽，特别是发动甲虫必杀技时的大魄力攻击画面和胜利后的甲虫特写，能够给人以强烈的视觉冲击。游戏规则比较简单，容易上手，但战斗策略的变化却丰富多彩。】

多边形 提供

Xbox MOD最高杰作



MOD一词取自英文“改造”modification的头三个字母，MOD一族与DIY一族既有相同之处又有不同之分。国外玩家MOD整体水平已经达到了相当高的程度，与我们大部分还停留在给主机换个面板涂个颜色相比，国外玩家的MOD作品经常令人瞠目结舌，例如下面我们将要看到的Xbox mini。

Xbox第一代主机以笨重巨大的身躯而被人所诟病，不仅不如PS2，比起后来苗条的PS two来说更是显得毫无美感，后期也有评论家认为微软应该效仿索尼推出Xbox瘦身版来维持Xbox的市场。

不过在玩家ghostavel眼里，与其等微软来做，还不如自己动手。从下面的图片我们可以看到，虽然ghostavel目前还没有完全完成Xbox mini的Mod工作，不过我们已经可以看到了ghostavel通过电脑辅助设计完成的Xbox mini的全貌，它看起来更像是一个无线路由器而不像是个游戏机，即使是和Wii相比也不会给人落于下风的感觉。

目前作者已经完成了主板和硬盘的“迁移”工作，看起来光驱似乎很难塞进去了，不过即使是只能玩拷贝的游戏，相信也有很多人乐于购买这样的一台Xbox mini的。希望ghostavel能早日完成Xbox mini的整体Mod，如果能够被微软所采用，势必抢走不少Wii的生意吧。（笑）





成功源于学习

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏开发专业研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十一期班），有关事宜公告如下：

招生计划：　开学时间：2007年10月26日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年）　招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏设计与制作专业研修班（全日制1年）　招生人数：50

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：上海大学延长路区；
住宿安排：上海大学延长路校区学生公寓。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁；
热爱游戏影视动画者免试入学。





详情请登陆：www.cia-china.com

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室



硬件 HARDWARE

最近在玩PSP上的《疯狂出租车》，但是整个游戏过程中却发现游戏的画面一直都很卡，后来我在设置中将CPU的频率往上调，还是老样子，请问这是我PSP系统的问题吗？另外，《宿命传说2》和《狂野桌球》在片头CG时也会出现明显的延迟现象，我用2G和4G的记忆棒都试过，到底是怎么回事呢？[吴旭初]

出现明显延迟的现象主要有两个原因：一是你使用的游戏镜像在DUMP时本身就已经存在缺陷，或者你使用的是通过ISO压缩得到的CSO文件，并且在压缩时将压缩比例设置得过高；二是你使用的不是高速记忆棒，以至于在播放CG动画或一些对读取速度要求较高的游戏中显得力不从心。如果条件允许的话，你不妨使用SONY的行货记忆棒来测试问题到底出在哪个地方，以确定是否需要更换游戏或记忆棒。

①我的PSP是3.30 OE-A系统，现在想自行升级到3.52 M33的系统，于是从网上下载了系统的傻瓜安装包，然后按照说明将其放在GAME150文件夹下，并且在PSP的GAME下也能看到UPDATE的图标，但是按○进入后就会黑屏，大约半分钟左右就会自动退到GAME的图标画面，没有出现按×升级的提示，查看系统信息仍然是3.30 OE-A，试了几次都一样，请问这到底是什么原因（电池是满的，也有外接电源）呢？②升级成3.52 M33系统后，要还原成3.30 OE-A系统需要特定软件吗？那个软件叫什么，应该如何使用？[深圳 王鹏]

①首先你可以尝试将升级程序放在GAME文件夹内的UPDATE子目录下看是否能够正常运行，如果还是不行，出现这种情况应该是由于之前你在使用刷机程序时，某些错误的信息写入了PSP的flash1文件夹所致，解决的方法需要先下载专门格式化该文件夹的程序（在网上搜索“formatflash1”便可轻松找到下载地址），解压后在其中找到以PBP为后缀的文件，然后拷贝到PSP/GAME/RECOVERY的路径下，然后关闭PSP并按住R键开机进入恢复模式，接着选择“Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”运行程序，出现新的界面后同时按下○+△+×激活程序，最后程序会要求玩家选择“格式化方式”，建议按×键进行“Clean Format”将系统恢复到出厂设置，等一切都完成后，重新进入系统如果出现蓝屏，按○键继续并运行3.52 M33的刷机程序即可。②从3.52 M33还原到3.30 OE-A系统并不需要特定的软件，你只需要将3.30 OE-A系统的升级程序拷贝到PSP/GAME/RECOVERY路径下，并将其重命名为EBOOT.PBP，最后按住R键开机进入恢复模式，选择“Run program at /PSP/GAME/RECOV-ERY/EBOOT.PBP”即可。

下个月准备购入PS3，因此想请教几个问题。①PS3如何区分区域版本？（例如PS2港版编号为39006、美版为39001）②PS3能够使用PS2的手柄吗？③PS3港版主机能否玩美版游戏，能够直插国内的220V电源吗？④PS3现在被破解了吗？[shadowfgs]

①目前从PS3下方标签上的电视显示制式可以大致判断出它的区域版本，NTSC J代表日版，NTSC C则代表港版或美版。②如果不是玩需要六轴支持的游戏，PS2的手柄通过专用的转换器也可以连接到PS3上使用。③PS3的游戏并不分区，所以使用港版主机也可以正常运行美版游戏，而且PS3支持110V～240V的宽电压输入，可以直插国内的220V电源。④虽然PS3曾经先后传出使用引导方式运行硬盘游戏及PS游戏的消息，不过都没有得到完全的证实，目前也没有更新的进展，因此还谈不上已经被破解。

令我万分激动的PS3在八月上旬来到我家，其型号是60GB的港版主机，系统版本1.31。因为购机时并没有太多地考虑PS3的网络，不过当我得知PS3的系统版本已经有1.9时，我就在电玩店老板的建议下购买了路由器，希望能登录网络进行升级，可当我将家里的宽带网线接在了路由器上，再把PS3自带的网线也接上后，测试网络的结果总是显示：寻找IP地址成功，连接网络失败。这到底是怎么回事？我该怎么办才好？[灵绿]

目前PS3的系统最新版本为1.93，但鉴于国内的网络情况，使用网络在线升级的速度其实并不理想，不过你只要拥有一台可以上网的电脑和SONY的记忆棒（Memory Stick），升级就会变得轻松许多。首先登录PS3索尼官方的升级网站（http://asia.playstation.com/hk/ps3/eng/ps3_softupdate.htm），点击下方的“Update using a PC”跳转到相应内容处，然后点击“Download”即可下载到名为“PS3Updat.PUP”的升级文件，之后将记忆棒通过读卡器或其他设备连接到电脑上并在其中创建名为PS3的文件夹以及UPDATE的子目录（以上两个文件夹的名称都需要全部大写），接着将你下载的升级文件放入UPDATE文件夹中，再将记忆棒插入PS3的相应插槽，最后进入PS3的XMB界面“Settings”下的“System Update”，选择“Update via Storage Media”后系统就会自动寻找升级文件，选择“OK”并等待片刻即可完成升级，整个升级过程中不要切断PS3的电源，否则会出现系统文件损坏的情况（PS3前方的电源按钮在升级过程中暂时失效）。而要解决PS3的上网问题，由于国内网络供应商的情况比较复杂，某些需要输入登录帐号和密码的网络如果只在PS3的网络设置中填入相关信息，并不能保证最后的验证能够顺利通过，这样就需要在你的路由器上进行相应的设置（设置方法请参考路由器的说明书），而无需帐号和密码的网络则可以直接将网线插入PS3的相应插口，顺利地登录PS3的网络。

①我的X360是港版改过机的，这两天上LIVE想下载《枪神》和《生化奇兵》的DEMO，但每次都会提示“无法从你目前的所在区域取得项目”，但除了这两个DEMO外，其他的DEMO我都可以正常下载，最后我分别用香港和美国的帐号登陆各自的服务器，但还是一样的情况，请问这是怎么回事？②另外，我有两个账号，玩单机游戏都是用港服帐号，因此游戏的记录和成就都在里面，美服帐号则基本不用，只是用来浏览一下美服的下载内容，请问有没有办法将港服的记录复制到美服帐号里？或者让港服帐号可以登陆到美服，因为我下载DEMO很多只有美服才有，我想在美服帐号下载东西时玩单机游戏，并且能够读取游戏记录。[上海 王伟松]

①无法下载DEMO主要是因为在最近的更新中，微软已经限制非该区域的IP下载M级以上的内容，即中国内地的IP无法下载港服或美服的某些特定内容。②关于帐号的区域问题，因为所有的资料都是独立存在的，所以并不能将记录或成就进行转移，更不能跨区域登录服务器。

游戏 GAMES

现在我已经将《美妙世界》通关，支线任务也全部完成，但NO.7和NO.52的怪物在图鉴中却还是空的，我查找过网上的资料得知NO.7出现在アナザーデイ：存在しないものの道，但罪深きものの道已经进不去了……而NO.52则出现在比特篇7日センター街入口，我把那里所有的怪物消灭却始终没有出现NO.52，究竟要怎么才能收集到这两种怪物呢？另外BOSS RUSH“审判の部屋”在アナザーデイ篇怎么才能进去？[jiejie7643]

No.7的噪音除了你所提到的地点外，还可以在アナザーデイ篇涩谷川的区域遇到，而No.52的噪音也可以在比特篇第6日的104ビル前遇到，两个地点目标怪物的出现几率都极低，要相当有耐心地刷上很多次才能遇到。而想要进行“BOSS RUSH”，必须先在道玄坂的“らあめんどん”触发遇到同伴的事件，然后再去涩谷站ガード下与义弥对话就可以开始11连战了。

@ ①《怪物猎人携带版 2nd》中强化“鬼斩破”的雷光浸出物要怎样才能获得？②我现在准备做“镰蟹套装”，可为什么腕部的装备在制造列表中始终没有出现呢？③怎样才能得到“雌火龙之棘”和“雌火龙之逆鳞”，听说砍掉尾巴后可以挖到，可为什么我总挖不到呢？［匿名］

①接受村长5★的“古塔调查も乐じゃない”任务，消灭其中出现的大雷光虫有50%的几率获得雷光浸出物，是单机模式中最快获得该物品的方法。②要制造“镰蟹套装”的腕部装备，需要先获得关键材料“镰蟹の铗”，只要接受村长6★的“镰将军の包围网”任务，过关后必然奖励。③这两样物品在下位任务中从尾部剥取的几率分别为8%和3%，而上位任务中从尾部获得“雌火龙之逆鳞”的几率则提高到了12%，都是需要相当的耐心才能获得的物品。

@ 请问《怪物猎人2 dos》中升级装备所需要的植物“七色たんぽぽ”如何获得？［先生先生］

你只要在寒冷期接受雪山白天的任务，在二号区域的采集点就能100%获得。

@ 想问个关于《信赖铃音 肖邦之梦》的问题。游戏中某些角色的武器是不是只在一种环境下才能发挥作用？例如一个武器是“ATK＋55（光＋100）”，那在光明的环境下，其攻击力是100还是155呢？［刘文轩］

游戏中武器后的附加值，只要玩家满足相应的条件才会成立，就拿你所举的例子来说，这把“ATK+55（光+100）”的武器在光明的环境下实际的攻击力就为155，进入黑暗区域后就只有55的攻击力，不过游戏中也为我们准备了特定的道具来使我们一直处于某种状态：光るしっぽ或辉くしっぽ可以使角色在一定时间内处于光明状态，忍ぶしっぽ或暗夜のしっぽ则恰好相反，在后期对付某些强力敌人的时候就会相当轻松。

@ 我想请教一下关于《女神异闻录3 FES》本篇的两个问题。①如何打倒世界最强者？本人作过几次尝试，甚至连“黄昏の羽根”都用上了，还是功亏一篑……②如何合成愚者オルフェウス·改？目前恶魔全书完成率99%，所有Commu在第2周目全部升到了10，难道还要什么特殊的道具或满足什么条件吗？［メタトロン］

①要想战胜世界最强者エリザベス，首要的条件只能用主人公参战，除了LV99外，HP和SP必须达到999，武器推荐使用エクスカリバー，防具为明星の铠和明星の靴，饰品最好能有神の赘，以预防意外死亡。以下晴天就为你列出BOSS行动规律（光暗属性的攻击始终对其无效），你可以根据他每次召唤出来的仲魔来调整自己每回合使用的PERSONA，其中第9回合的必死攻击，只能使用仲魔“不屈の斗志”或饰品等效果来抵御，并且整场战斗中禁止携带所有持有魔法反射、无效、吸收技能的PERSONA，同样效果的道具也禁止使用，只要算好BOSS剩余的体力（总HP20000），在低于10000以下后使用ハルマゲドン便可一鼓作气消灭掉它，最后可以得到“白金细工のしおり”的奖励。②你这里应该指的是愚者スサノオ，要想合成它除了将愚者Commu达到10以外，还需要在9月21日触发相关的情节并得到特殊合体的资格，最后使用愚者オルフェウス、愚者レギオン、愚者オセ、愚者ジャアクフロスト、愚者デカラビア、愚者ロキ进行特殊的“六身合体”即可。

エリザベス行动规律表

回合	召唤仲魔	使用技能	属性特点
1	无	无	武器魔法全部有效
2	スルト	マハラギダイン／物理攻击	打击无效、火焰吸收、冰特效
3	ジャックフロスト	マハブフダイン／物理攻击	贯通无效、冰吸收、火特效
4	トール	マハジオダイン／物理攻击	斩击无效、雷吸收、风特效
5	クーフーリン	マハガルダイン／物理攻击	贯通无效、风吸收、雷特效
6	メタトロン	マハンマオン／物理攻击	物理攻击有效
7	アリス	マハムドオン／物理攻击	物理攻击有效
8	ネビロス	テンタラフー／デビルスマイル／フラッシュ／イズ／セクシーダンス／ポイズンミスト	全物理魔法攻击伤害半减
9	マサカド	メギドラオン 9999×2	全攻击无效

@ ①我用NDSL玩《最终幻想XII 亡灵之翼》时，在第7章的空中战斗中，敌我双方好像都出现了不损失HP的异常现象，这是游戏的BUG吗？②《塞尔达传说 幻影沙漏》中我在幽灵船第二层油桶那里拉动机关，不管是按照攻略，还是石碑上写的顺序都没有反映，到底是怎么回事呢？［gwd19841212］

①这应该不是游戏的问题，你不妨重新启动游戏再试一次，如果你是使用的烧录卡，可以将游戏删除并重新拷贝一份再尝试。②先按照从左往右数的顺序，依次拉动4、1、5、2、3的拉杆，然后再破坏地图中间的油桶即可发现开关，踩下它在通道的尽头就会发现最后的人质。

不要等问题成堆



才想到小卖部

飞信 Fetion 游戏补给站 Vol.1

活动号码：992224
昵称：游戏机实用技术

每天我们都会登录“飞信软件”收取大家提出的问题，并筛选一部分进行在线回复。如果遇到不在线或问题没有回复的情况，大家也无需担心，所有参与者的问题我们都会记录在案，且不影响最后的抽奖环节，另外你所提出的问题同样也有机会在右侧的互动栏目中刊登。

参与三部曲

第一步
登录“飞信”官方网站下载客户端：
http://www.fetion.com.cn

第二步
发送短信“KTFX”到10086开通“飞信”并收到您的飞信号码。

第三步
登录“飞信软件”添加本次活动的专用号码为好友，按软件提示提交问题。



飞信问答互动栏

每期我们都会在这里选择一部分读者的问题进行刊登，括号中所有提问者的名字都以“飞信软件”中显示的昵称为准。

Q PS3上的《龙穴》中文版要到什么时候发售啊？［GTA大圣］

A 官方之前已经发表声明将本作的发售日延至9月，再耐心等等看吧。

Q 现在购买PSP哪个版本比较好？［拜从希］

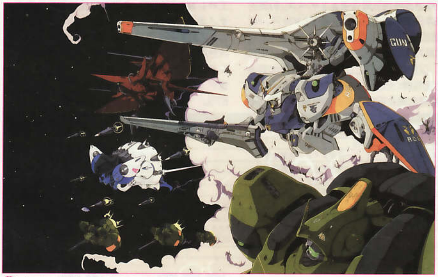
A 随着最新3.60系统被破解，现在购买新版PSP-2000无疑是最佳的选择，但也正因为这个原因，前段时间以1400元左右的低价位悄然进入国内游戏市场美版机型，现在的价格也有明显的上升趋势，而且如果你想多一点颜色选择的话，可以等待9月20号日版新型PSP发售后再购买，那时价格也会相对稳定一些。

一等奖 每月1名 中国移动定制手机
二等奖 每期1～2名 飞信特制礼品

秘密花园

胜负师： 制作了几次“大家的秘密花园”后，我已经对几位同事在收图方面的特点有了进一步的了解。比如数量派的代表人物十六夜不仅收的图多，比较稀奇的是他的藏图往往都巨大，大到可以做封面甚至海报；怀旧派的领军人是ACE飞行员，他提供的图往往和老游戏老街机有关；猎奇派中星夜是佼佼者，做新闻让他的见闻更广，收的图自然也就更加罕见了；其他小编大都是随意派的，以收集自己喜欢的或是符合自己审美的图为主，大家的藏图风格还是很多元化的。不过，这次秘密花园却发生了灵异事件，就是有近一半人提供的图片主题与马里奥有关，我只好酌情删减了几张，毕竟这不是“马里奥的秘密花园”啊！

本期主题：大家的秘密花园



永野护眼中的《Z高达》其实应该是这样的，只可惜因为这种机设在当时动画化的可能性太低，只好采用了“简化版”……[十六夜 提供]



来自美国拍摄的真人版高达影片《G-Saviour》，不知这一梦想能否在次世代平台上实现……[十六夜 提供]



马里奥大叔与索尼克小子在运动会上大打出手，双双被罚出场 [火云 提供]



这个足以让人鼻血流尽的阵容并不只是动漫中才有哦，Wii版的《死神Bleach白刃之轮舞曲》中同样有这些MM出场。[D·S 提供]



总觉得这张马里奥大叔像是在COS什么电影的海报，反正不是《哥斯拉》和《金刚》，有知道的人请一定告诉我。[玛娜 提供]



去年Wii发售之前的一张图在今天看来却更有味道。图片上的英文Revolt有“反传统”之意，上方的小字“The Revolution is coming”预示着“革命即将到来”。时至今日，发售不到一年的Wii势如破竹更使得这张图颇有前瞻性。[多边形 提供]



《偶像大师》捞钱最新计划，在短短两个月内为11名偶像各推出了1张专辑。专辑除了收录新曲外，封面也是重新设计的，看来NBGI是越来越会赚钱了。不过咱们就算不买CD，封面美图还是可以看一下的。[纱迦 提供]



●FANS习惯把《银河战士》主角萨姆斯称呼为“萨姐”。这回就一起领略一下萨姐背后的风采。[ACE飞行员 提供]



《泪酒三重冠》的PC版画面，而从PS3版目前公布的情报来看，无论是角色还是场景都有更细致的刻画，或许这将是今年促使晴天购买PS3的最大原因吧(^0^)。[晴天 提供]



《逆转4》里面的戈多取下面具的样子应该还是很帅的。[邪魔天使 提供]





●仔细看、再仔细看。什么，猜不到它们谁是谁？那斗大的“Z”和“SEED”难道不是最明显的提示吗？[炎骑士 提供]

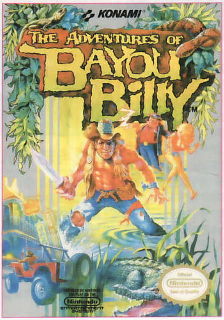


●PSP的广告已经引起过无数的争议，从种族歧视到街头涂鸦可谓麻烦不断，不少媒体都呼吁索尼“赶紧换一家广告公司”。最近PSP-2000的一批新广告又引起争议，广告中的“同性爱”倾向暧昧，广告本身也不知所云，既无法强调新PSP的轻，也无法表现它的薄，恐怕只有广告制作者才知道其中的寓意吧。[星夜 提供]



最近挤了点时间玩了一下《FF VIICC》，实在太感动了！《FF VII》FANS要是能在家里摆上这么一个模型，那可真是别无所求了。[胜负师 提供]

当年FC上集动作、光枪射击、赛车等诸多元素于一身的《鳄鱼先生》，而游戏给我印象最深的却是背景音乐。[ACE飞行员 提供]





9月份对很多玩家来说是“光环月”，在此献上一张好看的《光环》图，也算是应应景吧！这是《光环3》的官方海报，目前是本人的手机桌面，非常有气势吧。[GOUKI 提供]

秘密花园

游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：火云

进入秋季后各个游戏厂商都开始发力，从发售表中一片红的壮观景象中我们就能够感受到，这两个月之中大作的浪潮将会来得多么汹涌。9月不只是《光环3》与TGS的天下，虽然“车枪球”依旧满天飞，但是皮卡丘与扎克斯的战斗力却也是不可小视的，后者更是为带动新PSP的销量做出了不小的贡献。

虽然本期的进行时由于TGS的缘故没有了《铁拳》与《MHP2》的专栏，但是从这次的进行时中每个游戏的篇幅我们就可以看出，小编们都是用爱去完成的啊！发哥这次在《枪神》中的表现似乎不尽如人意，游戏的中后期显得比较单调乏味；相反《战国无双KATANA》却是款越玩越有意思的游戏，熬过沉闷的第一关后，随着入手武器的增多，乐趣倍增；此外我们的阳光成员在本期中也为大家带来了《召唤之夜 双子时代》的上手指南，可是相当的实用的哦。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

R-TYPE 战略版 重生的R-TYPE，走格子的新战略

游戏原名	R-TYPE TACTICS		
机种	PSP	游戏类型	SLG

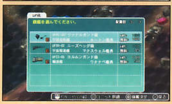
当一个横版射击系列游戏被硬生生改造成了策略战棋游戏，你的第一反应将会是怎样的呢？惊奇？观望？还是忍不住亲身体会一下革命带来的变化？近期推出的《R-TYPE战略版》就是这样一款游戏。当初IREM声明PS2版的前作将成为整个系列的最后一作，所有人都在为这个曾经在街机厅中创造出辉煌历史的经典游戏系列而感到惋惜，但现在，它又以“战略版”的名义重生了。



战舰的选择

战舰在游戏中的作用是十分重要的，不仅可以作为战斗单元的补给母舰，还可以成为赢得战斗的利剑。本作的战舰在性能上有很大的区别，游戏早期配备的小型战舰仅仅拥有自卫的武装，所能搭载的战机数量也不多，而后期则会出现拥有多个炮台以及波动炮的大型战舰，如果合理运用战舰上搭载的波动炮，还可以在攻克强敌时少花费很多精力。需要注意的是，游戏中的战斗单元是按照体积布放的，大型的战舰势必会占据大量的出战准备空间，在某些限定出战准备空间较少的关卡中，投入大型战舰所导致的直接后果就是其他战斗单元出击数量的急剧减少。此外，在一次战斗中可以投入的战舰数量并没有绝对的限制，在条件允许的前提下，玩家完全可以投入两艘甚至更多的战舰，交战双方必须要有一艘战舰作为旗舰，在绝大多数战斗中，只有破坏敌人的旗舰才能赢得胜利。





地形因素对战斗的影响



地形因素是这款游戏中的一大特点，不论是平静的太阳系、充满高速电荷粒子的次元空间还是充满了诡异与凶险的BYDO大本营，地形因素都会制约着投入战斗的双方。地形对战斗的影响主要有两大类，其一是影响到战斗单元的行动与攻击效率，其二是存在伤害甚至即死的判定。当交战的双方进入或接近诸如陨石带和水体的时候，不仅移动距离会变短，而且发动攻击时的命中率也会直线下降；当玩家点选的机体将要接近电荷离子流动带以及黑洞边缘时就会出现危险警告，如果忽视警告强行进入，那么其结果往往是整个战斗单元遭到全灭的下场。

波动炮的巧用

如何在这款游戏中合理利用手中拥有的各种战斗单元将是赢得每一场战斗的关键！本作中依然存在堪称系列经典的波动炮，并且是拥有一发逆转的强力兵器。游戏中的波动炮拥有多种攻击效果：基本形态的直线型、强化战机的广域攻击型、支援攻击机的长距离直线型、火炎攻击机的大范围扩散型等等，波动炮打击范围内的任何目标都将受到无差别的攻击。需要注意的是，波动炮的装填需要花费若干回合，在己方战机的波动炮尚未完成装填前冒然突入敌阵绝对不是明智的举动，相反，如果在己方全部战机的波动炮都处于待发状态下再引诱敌人进入火力范围，那么等待敌人的将是最为猛烈的粒子轰击！波动炮虽然威力巨大，却有一个致命的缺点：一旦处于装填和待发状态的载机被敌人的火力命中，那么正在装填或待发的波动炮就会恢复初始装填状态。



战舰与辅助机型

在这款游戏中，战斗机、轰炸机、早期预警机以及人型兵器构成了最主要的战力，但这并不意味着其他机型就可以被忽视。在战舰的选择上，并不是一味使用大型战舰就是上上策，在某些特殊地形的关卡中，体积较小的战舰可以顺利穿过狭窄的地区，在某些纯粹的推进战中，将FORCE排在整个舰队的最前方还可以有效牵制敌人的行动，而对于一些需要占领的场所，工作机可以发挥非常重要的作用，解放这些场所有很大的机会获得新型兵器和急需的资源。在某些需要探测水下生物的关卡中，机体的移动力会相应降低，特别是对于某些辅助机型，如果选择不合理，很可能出现返回母舰后无法再次出动的尴尬局面，对于这类关卡，功能单一但移动力稍好的补给机就要承担全部的后勤工作了，如果此时依然按平时的习惯派工作机出场，它们的表现很可能让你欲哭无泪。



厚道的二周目

在游戏的一周目中，玩家需要指挥捍卫人类生存空间的地球军，历经三个篇章共三十关的战斗后便会迎来远征的胜利。然而这并不是游戏的终点，在接下来的二周目中，玩家可以继续选择指挥地球军作战，但更能提起玩家兴趣的是可以选用BYDO军进行新的游戏。在选择了BYDO阵营后，新的战斗需要从BYDO的大本营一路杀回地球老家。



Fate/老虎竞技场 为了正义、爱、搞笑、吐槽战斗吧！

游戏原名	フェイト/タイガーころしあむ		
机种	PSP	游戏类型	ACT

轻松幽默是这款游戏最大的特点，Q版的角色以及搞笑的剧情非常适合大家拿来做休闲之用。系列的FANS更是不能错过这款有爱的游戏，不仅"《Fate》系列"的众多角色都会登场，而大量的对话更能满足各位声优控。

轻松与欢乐是游戏的主旨

当卫宫士郎睁开眼睛的时候，冬木市已经被包围在"头壳坏掉结界"中。受此影响，所有人都变得凶暴化，魔术师和使魔关系破裂，日本被虎之商品掩埋，世界已经到了崩坏的危机边缘。这时，希望拯救世界的人们和企图将世界进一步摧毁的家伙们形成了对立的两股势力，在这个喧哗的斗技场较量出谁是真正的强者。虽然话是这么说的，但实际上游戏中的角色们基本都是为了一些莫名其妙的原因而战斗着：Saber为了帮助士郎夺回味觉、凛为了摘下魔法眼镜、Caster为了穿上校服与宗一郎一同去学校等等，在每个人的路线中又都不乏搞笑的情节以及令人喷饭的对话，尤其是Q版化后众人的表情更是又可爱又可笑，非常适合拿来作为闲暇时间的调剂品。



简单明了是游戏的特色

虽然是乱斗游戏，但本作的操作却非常的简单。方向键控制角色在场景中移动，而当按L键锁定目标后则会以目标为中心移动；□键是惟一的攻击键，连续按键能够发动连续攻击；△键的作用是破坏敌人的防御，而□键与△键的组合还能够改变连续攻击的方式。除了普通攻击外，在场地上获得虎力球后，玩家可以通过L键与□键/○键发动必杀/超必杀攻击。必杀攻击自然是一击必杀了，不过提前使用×键的冲刺就能够完全回避。发动必杀会消耗角色全部必杀值，必杀值可以通过攻击对手或在场地上获得魔石补充。每场决定胜负的条件也很简单，要么就是在战斗中幸存，要么就是在规定时间内获得比对手更多的虎力点数。所谓虎力点数就是根据角色能力的高低设定的分数值，击败像Lancer、Saber等强力角色就能获得更多的虎力点数，而间桐慎二这样的废柴虎力点数只有1……



召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

简单而不简约的召唤之旅

游戏原名	サモンナイト ツインエイジ~精霊たちの共鳴~		
机种	NDS	游戏类型	A.RPG

"《召唤之夜》系列"在GBA时期便以外传性质的《铸剑物语》中新颖的系统和爽快的战斗开创了系列一个新的发展方向，而随后推出的《召唤之夜 黎明之翼》则将动作要素和系列一些经典的系统结合得更加紧密，得到了许多FANS的一致好评。现在采用全新战斗方式的最新作也已经在NDS上登场，以触摸屏点选技能再点击怪物进行攻击的战斗方式，颇有一种用电脑玩RTS的感觉，虽然不能拥有电脑游戏那样的大场面，但同屏显示的敌人数量和众多华丽的特效也足以令人兴奋不已了。

更木剑八
好想sleep

爽快与难度并存的战斗

本作的流程不长，基本上每当玩家完成某个迷宫的剧情并消灭BOSS，就会开通下一个迷宫，但如果不把握好主角们的培养，玩起来还是颇有难度。一周目通关后再接存档即可进入到无剧情的EX模式，这时在地图上会多出来几个怪物又多又强的新迷宫，十分具有挑战性。迷宫中每个场景的敌人都在地图上用红点表示，消灭它们可以得到一些金钱及道具，另外大群怪物中还有可能出现小BOSS，其形体不但较其他杂兵稍大，能力也比较强，许多好东西都能从它们身上捞到。从第五话开始BOSS战的难度就会明显上升，其施放的属性大范围攻击和召唤等辅助技能只要稍不留神便会让你丧命，更要命的是BOSS在咏唱期间是完全无敌的，也就是说看到BOSS咏唱了你就只能乖乖地等着他把这招发出来，即便使用Rank11的大必杀也没有任何效果。另外值得一提的是，游戏中存在友好度的设定，经常带出去参战的同伴能在战斗结束后获得更多的友好值，数值越高，自动复活的时间也就越短，在某些战斗中合理利用还能起到意外的效果。

值得推敲的技能

本作的技能成长采用了传统的技能树，也就是说技能需要使用技能点来学习，而学习的条件则是：①达到了规定的等级；②先学会规定的技能。一般等级高的技能都要求学会相关联的一个或多个低级技能，比如说女主角的火系最终技能就需要先学会火系的所有技能才行，而由于技能点数相当有限，因此让尽量多的点数分配到更实用的技能上才是战斗胜利的关键。当然，玩家也可以故意留一两点去试试最终技能，虽然由于咏唱时间很长，在实际战斗中的用处并不明显，但发动招式后有相当震撼的动画特写，还是值得一看。

男主角有剑枪斧三种修行方向，剑重视速度但在命中和攻击力上有所欠缺；枪重视命中但在速度和攻击力上有所不足；斧头则是拥有最高的攻击力，但速度不足命中稍差的缺点也很明显。不过以上只是针对普通攻击而言，在大量使用技能的中后期，很多技能的速度、命中及伤害大多已经和武器本身没有太大关系，所以与其平均发展，不如针对性地强化某一种武器的技能。女主角能使用各种属性的魔法，同时也肩负回复、解除异常状态等使命，因此学杂一点，再重点学一个系的魔法也不失为一种练法，只是在对付某些怪物时可能会因为属性相同而比较棘手。



支线任务一览

名称	出现时间	过关方法	报酬
店长の頼み	第1话后	和商店店长对话，然后前往アブダウの岩场等地点消灭怪物收集10个铁矿石	バンナプリン
店长の頼み2	第3话后	和商店店长对话，然后进入マアバドゥの森发现店员，最后从最深处返回入口即可	初心者の心得2
店员の頼み	第5话后	将バンナプリン交给商店左上角的店员	さわやかティー
カウィーの頼み	第7话后	在商店和カウィー对话，然后在イーオスの森第一个区域右上的宝箱中获得头脑プロタイン	ナスルの上着
サーフィーの頼み	第9话后	在商店和サーフィー对话，然后直接在商店购买所需要的魔力の法衣	バンナパフェ×5
店长の頼み3	第11话后	和商店店长对话并给予20个接着のり	炼精ビン
カウィーの頼み2	第14话后	和商店店长对话并给予12个日に焼けた角	美肌饮料SP×2
サーフィーの頼み2	第16话后	和商店中的サーフィー对话，进入第16カタイレイン第五区域的宝箱中得到芋ケンP	ファフラスの寝巻き
店员の頼み2	第18话后	和商店柜台前的店员对话，然后前往クレスタイ废墟消灭敌人并收集5个ルビー5	激辛スープカレー×2
サーフィーの頼み3	第18话后	和商店中的サーフィー对话，然后前往ヒドロース找到カウィー，最后从区域4返回即可	疾风の羽饰り

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

荣誉勋章 空降兵 X360 美版

原名 Medal of Honor：Airborne

作弊码

只要在游戏进行的过程中，按住LB+RB键不放，再输入X、B、Y、A、A，就会打开作弊菜单。在此画面下输入以下指令，就可以取得各种辅助效果。

按住LB+RB不放，再输入B、B、Y、X、A、Y	子弹无限
按住LB+RB不放，再输入Y、X、X、Y、A、B	HP无限

需要注意的是，一旦使用了秘技，在本次游戏中便不能再获得任何成就。

超级机器人大战XO X360 日版

原名 スーパーロボット大战XO

芯片复制&金钱无限

如果你到现在还没有玩这个游戏，可真是算赚到了，因为有秘技可以实现标题显示的效果！

具体方法如下：首先将你欲复制的芯片数量降至1个，之后在整备画面中选择“强化パーツ”，之后先选择这个芯片，再选择要装备的机体。决定后机体后，会让玩家选择装备的位置，请对准空白栏先按Y键进入武器强化能力确认的画面，再按A键决定，如此一来你就会发现芯片已经装备上去了，但还可以选择装备其他位置，只是芯片的总数量变为了负数。先不去管这个，只要不退出这个画面，不停地换机体然后在空白栏按Y、A，就可以把所有的空位都装满这种芯片，如此一来芯片复制就成功了。

如果把复制来的芯片拿去卖掉的话，因为数量为负数，所以卖掉之后钱就会变少，同时芯片数量也全部变为正数了！但是把复制出来的芯片卖掉的话，也只能让你的钱数恢复。如果想用这个方法赚钱的话，需要先把身上的钱花光。因为游戏中的钱是不会变成负数的，所以把钱花光后再卖掉负数芯片不会损失钱，而卖掉复制出来的芯片就可以拿到多余的钱了。

若不是本作通关仅能拿到100点成就，这条秘技的实际意义还要更大一些。

神之手 PS2 日版

原名 GOD HAND

最速通关？

最近我们收到了《神之手》的无伤最速挑战，1小时14分的成绩相当惊人，不过利用游戏中的BUG，还可以制造出更诡异的成绩来。22分钟通关？当然不是！只要在打终最终BOSS后连按START键，就有一定几率出现计时混乱的BUG来。当然，这样的截图基本上只能起到恶作剧的作用，与真实水平无关。



这条秘技令我想起了当年《侍魂IV》桔右京244连击的秘技。先让右京用一招“削苹果”打出24连击，等对手起身后再用一次“削苹果”，两个24连击叠在一起来，看上去就是244连击了……

枪神 X360 美版

原名 STRANGLEHOLD

Old School成就超简单解法

价值25点的Old School成就要求玩家不使用任何能力通过任意一关（难度不限），应该说还是有一些难度的。不过有秘技可以让你兵不血刃地拿到成就。

将游戏以任意难度通关后，看完STAFF会回到标题画面。此时选择第2个选项CONTINUE GAME来继续游戏，就会再看一遍通关动画和STAFF，看完之后就解除成就了。

《枪神》打起来实在单调，如不是有发哥助阵还真不想碰它。

极品醉车2：激情之夜 改车、地下狂飙，这才是你的生活！

游戏原名 Juiced 2：Hot Import Nights
机种 PS2 游戏类型 RAC

“《极品醉车》系列”的初代可以说是赢得了不少喜爱赛车游戏玩家的好评，游戏中自由的改造系统，以及爽快的速度感都给人留下了深刻的印象。如今系列的第二代作品同样给人带来了不少惊喜，下面就让我们一同来了解一下本作的魅力。

比赛篇

游戏的进行方式同“《火爆狂飙》系列”有些类似，初期玩家只能够在最初等级“Rookie”中的任务中比赛赚钱，当该等级的完成度达到一定值后，玩家就可以向更高等级的任务挑战。游戏中大至可以分为漂移赛与竞速赛这两种方式。在竞速赛中玩家的目的无疑就是以最快的速度完成规定的圈数（不同的任务中要求玩家的最终排名也不尽相同，只需高于任务要求的排名即可）；而漂移赛中又分为单人漂移和竞速漂移两种，单人漂移需要在限定的圈数之内得到的分数高于任务要求的分数，竞速漂移则需要在达到终点时保持最高的漂移分数才能够获胜。

游戏中的氮气加速系统则与“《山脊》系列”相似，比赛时画面右下方计速表旁的槽就是氮气槽，当玩家做出漂移时便可以积攒氮气槽，按住R1键为打开车体的氮气加速系统，不同的是本作的氮气加速可以随时开始或随时停止。在比赛中如果完成一些特殊的条件有可能会完成等级中的某些附加任务，比如腾空时间超过N秒、最大时速超过Nmph或在赌博中赢得N美元等，所以在比赛前最好先查看一下此等级中的附加任务，做到心中有数。

在漂移模式中不能够使用氮气加速，画面的左下方会出现一个仪表，这里将会显示车辆的重心，在漂移中尽量将重心保持在重心的位置才能够避免赛车失衡而发生打转的情况。此模式中要在一定速度以上漂移，系统才会开始计分，漂移的时间越长分数累计的也就越快，如果在漂移时发生碰撞计分就会停止，并且会被扣除掉一定的分数，只有在漂移结束后保持一段时间不发生碰撞，所得的分数才会被加到总成绩中。所以，在漂移中最忌连续的碰撞，时刻保持车体的平衡才是最为关键的。在竞速漂移中玩家不必过于追求高分数的漂移，其实只要在比赛结束时保持分数最高即可，在初期的几个难度中最简单的获胜方法就是以最速度完成比赛（基本上第1个冲过重点，漂移分数也会保持在第1位）。

改装篇

自由的改装系统也是游戏的一大亮点，在游戏的后期想要凭借从商店买来的车辆获得比赛胜利还是很有难度的，此时就需要玩家对自己的爱车进行改装来提升赛车的性能了。赛车的改装分为四个部分，它们分别是更换车辆的外部车体部件、涂装、喷漆与更换车辆的内部零件，其中前三项并不会影响车辆的性能。最后一项Tuning Pack需要玩家达到一定等级才能进行，在进行改装前还需要使用该车辆完成规定的挑战。由于游戏初期玩家手头的金钱不会很富裕，所以建议找到合适的赛车再投入改装，以免花冤枉钱。



战国无双 KATANA

射击版“无双”让你大跌眼镜

本作发售后，很多“《无双》系列”的老玩家纷纷跟我说：“这游戏是垃圾，我只玩了5分钟就把盘飞了。”我对此惟有回应：“请支持正版……”的确，面对系统变革成如此怪异的无双新作，如果你真没有足够的爱与毅力，那么浅尝辄止确实是理所当然的事情——我甚至在游戏十分钟后也有想关机的念头。不过幸好，游戏中富含的众多趣味元素让我打消了放弃的念头，继而愈加投入其中……然后，我终于发现，自己险些错过了一款潜力无限的好作品。

游戏原名	战国无双KATANA		
机种	Wii	游戏类型	ACT

立身之章



进入游戏后先是一段原创（恶搞）的片头动画，然后开始游戏。游戏可供游玩的模式只有“无双演武”、“腕试”及“对战”三种。“无双演武”共有四章，每章下有几大合战，每个合战由数个小关卡组成，玩家将扮演一名原创角色从头至尾经历战国时期的众大战役。如果全部合战的评价均为S（“CLEAR”字样变色），即可增加隐藏的第五章；“腕试”则是供玩家进行挑战的任务关卡；“对战”模式下我们可以双人同乐，不过比赛的项目都非常消耗体力……

剑豪之章

进入游戏后，你会发现自己接触的完全是另外一个“无双”世界。以往的□（轻攻击）由A 键代替，而△（Charge攻击）则是挥动遥控器手柄！毫无疑问，C4在初期是最为好用的招式（每代《无双》都是如此），于是连点三下A键+一下横挥基本成了玩家在这段时间内的惟一动作，这点未免多少有些无聊。而且游戏初期我们是不能自由走动的，只能任由角色自己前行到某段地点停下，然后出敌兵……这种类似光枪射击游戏的战斗方式实在有些别扭，也因此成了许多玩家早早放弃的理由。



救世之章

平心而论，这的确是一款无双FAN不容错过的作品。虽然游戏的设计有些粗糙稚嫩，虽然小品级的制作决定了游戏中不可能有太多的CG和语音，虽然游戏的流程像极了《化解危机》而离“《无双》系列”相差甚远……但是，游戏中别出心裁的一些奇妙设定与趣味要素证明了这款游戏的潜质，我们并不奢望它能达到《最终幻想 战略版》那样的转型高度，但也并不该将其鄙弃为《生化危机 枪下游魂》之流。总之，作为一款《无双》，它的确能让我们玩得开心，这就够了。

暗跃之章

然而，当你打过几场武将战，执行过几场特殊任务，增加了几把可供替换的主副武器，然后将第一章颇费周章地打穿后，你会发现——游戏其实才刚刚开始。首先是远程武器的引入极大地丰富了游戏的趣味性，再者是“弹一闪”（敌人攻击瞬间防御）、“心眼”（可看到敌人弱点部位）及道具的运用将原本枯燥乏味的系统塑造得渐渐有血有肉起来，尤其是不同主副武器的搭配更是让战斗充满了战略性，并不是如同大家先前猜想的那样胡砍乱杀。（个人推荐主枪+副铁炮的组合）



枪神

游戏原名	Stranglehold		
机种	X360/PS3	游戏类型	ACT

我被《枪神》勒了一把颈

游戏发售前，我曾多次重申因为对《辣手神探》电影的喜爱，以及因为周润发、吴宇森的参与而对《枪神》十分期待。而且在看过了一些游戏试玩影像后，我也觉得游戏的制作水准和风格化处理至少也在“良”的级别以上。不过事实证明在没有实际拿到游戏时，仅凭广告宣传和印象分来判断游戏的优劣准确度会大打折扣。

枪神印象

在肯定《枪神》的写实画面和火爆特效的同时，我要对剧情动画表示强烈的不满，我甚至怀疑脸部建模不是按照发哥本人，而是按照他的蜡像制作的，人物皮肤、衣服、景物上的发光效果也极不真实，女性角色更是丑到了家。一堆发着高光的蜡像挤眉弄眼，甭提有多别扭了。还有，我不明白为什么要给主角起个“德基拉”这么不中不洋的名字，叫袁浩云（《辣手神探》主角名）有什么不好？

再说说游戏本身。游戏做得最用心的是第一关，也就是试玩版的关卡，游戏内容几乎全部都在这一关体现出来了，这种浓缩的展现方式当然会让玩家有丰富精彩的错觉。但事实上，在打过两三关之后，游戏进行方式单调的缺点会越来越放大，第一关中利用地形物品杀敌的游戏卖点在之后的关卡几乎就被无视了，就算是BOSS战，也因为缓慢的节奏而让人打得发闷。打完最终BOSS会有一种如释重负的感觉，再也没了打第二遍的兴致。

成龙、李连杰，现在又是周润发，华人动作名星参与的游戏是不是都有成为“地雷”的潜质啊？看来今后要是有游戏公司找上门时，他们真得三思了。



心得体会

预告片中发哥左突右闪，潇洒地将敌人一个个击毙，这种情况在实际游戏中是很难实现的。仅是普通难度的中后期关卡，敌人可怕的攻击力和疯狂的火力，让冲锋式的打法等同于自杀，子弹时间不过是延长一点寿命罢了。所以，背靠墙壁，躲在角落，等敌人一个个送上门才是安全可靠的战术，最好不远处还有个医药箱以防万一。至于必杀技方面，经典的放鸽子最不实用，耗费三格气槽，而同屏最多4人让这一招的效果十分有限。相比之下，除了情急之下的加血特技，耗费两格气槽的无限弹药最为实用，也是BOSS战时的利器。用法是在装备大威力的武器，例如黄金手枪、重机枪时，发动无限弹药，与敌人硬拼，无限弹药的持续时间内是无敌的，虽然只是几秒钟，也可以重创BOSS。

兴奋一刻：在打最后一关的中BOSS武装直升机时，我连续挂了好几次。后来我想了个办法，在手持只有两发的火箭筒的情况下，先发动子弹时间开一炮，再发动无限弹药，连续命中数炮后，必杀持续时间结束，再开一炮刚好把直升机打爆，十秒解决战斗。只有这一刻，我才觉得《枪神》是款不错的游戏。







戦国無双2
SENGOKU MUSOU
猛将伝



一款优秀的动作游戏往往都有一个特点，就是值得研究的东西很多，"《无双》系列"自然也不例外。对于喜欢钻研的玩家来说，拿完全角色的武器并不意味着游戏的结束，相反这恰恰是一个全新阶段的开始。接下来的工作自然就是如何更好地在高难度下虐待敌人了。这回我们请来对本系列有深入研究的绿燕同学为大家介绍一些实用心得。

研究中心 RESEARCH CENTER

战国无双2 猛将传	Koei	ACT
PS2 战国无双 2 猛将传		日版
2007年8月23日	1－2人	4280日元
对应《战国无双 2》记录		对应玩家年龄：12岁以上

文 绿燕 编 纱迦 美编 NINA

固有角色打法分析

前田庆次

新加的C5是个旋风，无属性但破防，庆次虽然也可以用C3-3来破防，不过C5也是全方位的判定，威力也不差，可以作为新的一种打法选择，缺点是无属性。庆次C3、C4、C5都有不错的性能，还能利用C2-3的报名来加无双，总体来说打法比较多样化。



武田信玄

新加C5是个前蹬腿，是伪连但破防，且出此招时会带上他R1+△的技能效果，随机加攻、防、速中的任意一样保持10秒。有了这招后信玄就可以在不断的出招中时刻保持加着有利状态，C5伪连，对手可防，但一防就会被破防，而这样反而又避免了敌将直接被打中吹飞老远，可以继续接招。当然信玄的本传"追地冰"打法依然适用——装冻牙武器，先使对手浮空，浮空打中3□后出C4-2，C4-2蓄完发出时对手正好躺在地上，被追地打中后不但是不浮空的伤害，发动冰冻的话还能把人冻起来，而冰冻结束后对手又会浮空，又可重复上述过程直到冰冻失败为止。

真田幸村

新加的C5是个投技，刺中对手后向地面一砸，砸地效果是个范围攻击，并且被投者本人会被震上天。但是要注意，这个"震上天"是可以空中直接受身的，因此对手可以马上还你个空中△。所以安全存在隐患。并且，幸村由于有C3-2破防再以R1取消的攻击套路，并不需要因为多了C5而改变其固有打法。

明智光秀

新加的C9圆月杀法比较特别。这招由三式构成，所以有三次判定，不过想全中是相当困难的，最后的前砍破防，三下都有属性。只是判定范围不佳，全中又受很多因素影响(敌我站位、是否被小兵推移等)，因此一个很有伤害的招实用性打了折扣。一般来说可以用它来破防以便接别的招式。光秀本身的12□绕背性能很好，也是打将时的好选择，C5、C8扫兵也是不错的。

上杉谦信

新加的C9是先使个C1那个效果，再加上R1+□的毗沙门天加护。旋转光球的旋转和爆炸都有破防作用，威力也不差，并且带上毗沙门天加护后就相当于有了《无双大蛇》里的"分身"属性。可以说C9使得谦信的实力上了一个台阶。一旦对手浮空，扔个C8可以利用多段属性造成很大伤害，沿着墙边的话更有靠墙BUG能使C8打出近100连击的夸张hits数，基本上打谁谁死，幸好该BUG实现比较困难。C4、C5清兵也是不错的招式。

阿市

新加的C9是给自己加血，并且有很近的攻击判定，尽管威力很小，但打到人就能凭借青云之志用跳取消了。阿市的打法基本和本传一样，可以用C5、C6打打兵，C7防御不能技对将(C7的效果全中能有3连击)。现在又多了个血少了可以自己加的C9。配上她两个特殊技，越来越向辅助型人物发展了。值得一提的是她呼叫援军的特殊技比本传有所削弱，以前很易喊出突忍飞忍旋忍这些特殊兵，现在喊出普通枪兵和普通忍者兵的几率明显高了许多。



阿国

她新加的C5是向前发出三个伞状火焰，自带红莲，范围和距离都可以，还有无敌时间，弥补了她在本传中清兵乏招的缺陷，对将的话近身3个火焰伞全中伤害也不差。总体来说也是靠新加的C5而实力有所上升的人物。其8□对将很好绕背，但要注意第8□那一推会出现太贴近敌将时打不到的现象(此问题本传就有，本作依然没有修正)。

杂贺孙市

新加C5为射出一短程的爆炎弹，短距离后爆炸，弹药和爆炸都有判定且都破防，带红莲。由于前面的第4□本身也破防，因此完全可以无视敌将的防御情况，而爆炸的判定范围也不差，也能用于打兵，可以说是比较实用的招式。孙市对将依然也可以用本传的老方法，C3打全，最后的倒翻对手浮空后可以空中受身，他一受身你立即一个跳斩把他打翻，再继续C3，如此反复即可，只是旁边兵多时或面对多个敌将时慎用。

织田信长

C5也是直刺的投技。刺中人后会出现个很像前作夜叉属性的效果(当然只是看着像，没有吸血效果)，这效果一出来，就会带上3级的兵器强化状态，信长就又成1代的信长了，当然10秒的时间确实嫌短。不过比起那慢得要命的3段特殊技，C5无疑是进行强化的很好选择，并且C5的威力不小，对将只要控制好方向也能发挥不错的作用。其他打法和本传基本没区别。值得一提的是其马上C4，有2hits，若全中，威力绝对不小。



©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

森兰丸

新加C5是个自带修罗属性的斩击。由于本作里修罗属性大幅度削弱，而兰丸C5依然是伪连且范围还不大，因此基本很难有什么作为……拜敌将AI降低所赐，兰丸的有破防性能的C4-3变得实用了，对于有很多伪连、招式容易被防的他来说有很大益处。且C4威力也不小，扫兵也不错。



稻姬

先发泄一下不满，稻姬的C4浮空高度BUG直到现在还没修正，导致她C4打地面敌将只能按一下△，打中浮空敌人则必须按全，否则就会出现最后两箭射出时敌将正好躺在地上射不到而刚射完时敌将又已起身的不利情况。其新加C5是后跳然后射排箭，射完后进入"属性赋予"状态。灵活运用稻姬的C5和R1+△的属性赋予技能可以应付各种情况。值得一提的是稻姬的默认属性是冻牙但不推荐，因为主力招式是C4，C4在中途就会造成敌将浮空，无法实行冰冻，C3则因C3-1致晕，后面的招式打到晕眩的敌将又会导致浮空，C3结束式的冻牙属性又泡汤了。

服部半藏

新加C5是先扔出两轮飞镖(每轮5个)，然后使用分身术。半藏的第4□向侧面的滑步比较大，要用得注意好方向的控制。此外飞镖无属性，可防御，也比较难全中，但连中多镖的话威力很大。最后的分身术有一定的安全隐患，这种没有攻击判定的招式动作本身就相当于一个收招硬直，装备一些取消收招硬直的固有技可以改善此情况。半藏清兵依然以攻击忍术为主要手段，修罗外传的无硬直超斗气幸村也能用忍术无伤耗死(其实有伤的话基本就上西天了)。C4按全的话，有一段是伪连能被防掉，需注意。

丰臣秀吉

新加的C9是两次砸地，是伪连且无属性，同样是很有问题的招式。如果第8□没有冻住对手或者带了闪光电到对手，那么在第8□和C9那段间隔里很易被敌将直接出招破掉。所以兵器没带这两属性之一的话尽量别去耍帅用C9。对于出招非常快且范围也很广的秀吉来说，使用C4、C6、C8就可以做到打将扫兵两不误了，敌将死防还可用C7投技来攻之。

浓姬

新加的C5投技可谓很有问题。首先看似用兵器戳到人，但其实判定是在手上，这样判定长度一下子缩水了，并且使用时还得把方向往偏左一点推一下，要不然还会抓偏。抓到后直接往下扔到自己脚边，威力尚可，但是是完全的对单技，而且扔在脚边也没有什么女王踩踏之类的追加式，对手马上爬起来就能打到浓姬，安全性也有所欠缺。因此浓姬要用此招最好是只有一个敌将且小兵不多时用用，平时还是以其C4为主要攻击招式，辅以C3。

宁宁

新加C5是个横砍，有属性，出完后带上分身术。由于范围可以，又是真连，还能带3级分身，且相比她的C3、C4来说有收招快的优势，除了威力不高外其他方面都不错。可以常常使用。此外宁宁和本传一样有那招"超级无赖"C1，拉开距离不停扔C1依然能把敌将逼迫得欲哭无泪。值得一提的是宁宁变身成任何无双武将都使不出新加的C5或C9，这个BUG还真是……

本多忠胜

新加C5是发出三个冲击波，无属性，防御不能，三个全中的话威力不低。忠胜本身使用C3-2的战法已经是很强力的了，C5的出现又给打将时增加了选择性。只是C5没有像C3-2那样的移动性，安全性是不如C3-2的。

石田三成

新加C5先挥一下带属性，然后放三个炸弹。由于这种要引爆的炸弹在本传就是公认的差劲招式，本作里虽然敌将很少用R2来躲炸弹，但是引爆动作依然很长，很易被打。不引爆炸弹又不会自行爆炸。并且放炸弹动作没有攻击判定，还是那句老话："没有攻击判定的招式动作本身就相当于一个收招硬直"。因此要用C5的话建议给三成换上个取消硬直的固有技，C5第一下出来后直接取消掉算了。他的主打招式还是以C4为主，C1诱骗破防为辅。



宫本武藏

新加C5是个横砍，无属性，防御不能。总体来说没有多大用处的招式，最多是对着死防的敌将来一下罢了。武藏依然可以保持本传的C3、C4主打。当然，其"踩脚→无双"还是一如既往地无赖。

岛左近

新加C5是先招来援护射击(即其R1+△第3级的铁炮援护，子弹可破防)，再砍出一刀(无属性)。此招有个缺陷就是招来援护那一挥手是没有判定的，而子弹又不是手一挥就能立即打到敌将身上，对手若此时赏你个小跳斩什么的你就肯定中了。总体而言实用性不是很高。左近原来的R1+△援护射击有变化，只要使用第2级以上的援护射击，会追加和前田利家R1+□一样的30秒加攻效果。可以在离敌将有一定距离时先用个2级援护射击然后上前交战。其主力招式C3和C4依然很好用，C3也可以像杂贺孙市C3那样，打浮空看其受身一个跳斩砍翻继续接C3(墙边慎用)。



德川家康

新加C9是打出3个火焰弹，带红莲，是伪连。不要被这招的表象迷惑，这招其实有很大缺陷。通常打敌将，有这三种情况：1.敌将被前8□在地面打中，结果第8□那一炮造成小浮空，C9出去后敌将正好躺地上，打不到；2.敌将被前8□浮空打中，第8□的小浮空高度不够，C9出来后敌将还是躺；3.敌将防了前8□，结果自然是C9也顺便一起防了(C9无破防和防御不能功效)。正所谓"再有威力的招式，打不到人还是等于没有"，家康本来很有威力的一招C9，就由于第8□的问题变成了用处不大的清兵招式了。当然也可以夹着小兵发C9，只不过一来这样容易被防掉，二来也没必要为了刻意用个招式去搞这么麻烦。对家康来说较实用的招式依然是C6。

伊达政宗

新加C5是双枪向前后以一定角度发出很多子弹，是伪连但破防，由于第4□本身就破防，故不用太担心伪连问题。此技威力尚可，当敌将死防时可以使用。一般政宗主要的打法还是以3次属性的C4为主要攻击招式。C3也可用于打兵。

立花闾千代

新加C9是先召唤R1+□的随机落雷，再一个竖劈，劈完后带上R1+△的强化状态。由于召雷的动作没有攻击判定，因此有被敌将趁势反击的安全隐患，但一般来说由于闾千代的R1+△动作很快，因此完全可以直接用来强化。故依然可以像本传那样用C5、C6来作范围攻击，C7打将全中威力不小，C8则反而一般，但移动性好，安全性也高了。

岛津义弘

新加C9是个铁头功，是伪连，附加R1+△的撞人斗气(有BUG会看不到绿色斗气，但撞人效果是有的)。由于岛津义弘在本传时就是使用"迎面撞人法"的最佳人选。有了C9后完全不用再R1+△了，而且C9虽无属性，但威力不小。而岛津义弘的前8□的大范围攻击及其"大山鸣动"也可以保证他基本不受干扰地用迎面撞人法打将。此外，岛津义弘在本传时的BUG(第7□的威力系数只有1)已经修正。



浅井长政

新加C9是发出5个冲击波，自带闪光，是伪连。由于近身5个冲击波全中威力不小，而这个伪连不严重，只要在对手侧面或背面打到前8□，对手是来不及转身防御的。平时长政依然可以用C5作范围攻击，将多时也可C4冲来冲去，找机会多使用其属性赋予技能依然很强。

直江兼续

新加C5是个投技。性能一般，对于以C4、C3为主打的他来说基本是可有可无的。兼续C4若配冻牙会十分厉害，而遇到无硬直超斗气武将还可拉一定距离使用C1来作战。

风魔小太郎

新加C5是投技，用鞋子上的钩爪抓住对手滑行一段后一个倒翻扔出。要注意的是那个倒翻不是无敌，要是不慎正好翻到另外的敌将面前就有点小麻烦了。C5威力尚可，不过对风魔来说，C1-1、C3-2可破防，带3次属性的C4-3则是快速杀将的招式，C2-3可用于清兵。对有这么多有用招式的风魔小太郎来说，C5还是耍帅多于实用了。



附加 上期更正

柴田胜家的C4也是3下都可以带R1+△的爆炸效果的，只不过C4-2和C4-3的爆炸出得非常早，动作一起始就出了，造成了C4-1和C4-2的爆炸几乎连在一起，而C4-3的爆炸也是刀光准备扔时就有了，特此更正。

用语解说① 文中以代表△键蓄力攻击的"C"加上数字来简称角色的招式，如C1便是△，C2便是□△，C4-2便是□□□△△。

不可不知的打法&心得

关于硬直时间和无硬直状态

1."《战国无双2》系列"采用了和"《真・三国无双4》系列"一样的硬直时间算法，即"普通硬直的时间与受创所减的体力占总体力的百分比成正比"。当然硬直时间有上下限，大致上是0.5秒～1秒(即30～60帧。这个帧数并非精确数值，不过《真・三国无双4》的精确数值是30～55帧。这个规律只对那种被□攻击(中间式)打中的最常见的硬直有效，而那些特殊硬直如眩晕、后仰、栽倒、麻痹倒地、虚弱倒地等等都是不受此规律影响。

因此面对高防御的斗气武将时，有些原本对无斗气武将成立的连击会成为伪连。最典型的例子是岛左近C3-1平时对谁都是真连(对普通斗气武将也是)，但在无限城里对付一些超斗气武将(指仍有硬直的那种，没硬直的话就已经谈不上连不连了)，C3-1就会被防掉。信玄C3-1放出的火对无斗气武将可以接上，但对斗气武将时会被防掉。

2.无硬直状态则是以双方的攻防差来衡量的，和具体伤害无关。本作的修罗难度和《真・三国无双4》的修罗一样，敌人对玩家角色的伤害为5倍。但5倍只影响最终伤害，并没有加其攻击力，因此在"难しい"难度下打玩家角色没硬直的小兵，在地狱、修罗难度中依然不会加硬直，虽然伤害确实变多了。



不过，在"《战国无双2》系列"和《无双大蛇》里有个特殊情况，就是吃到黑漆太刀(或战神斧)和当世具足(或战神盔甲)会对无硬直状态产生影响，这在以往作品是都没有的。因此像武田信玄在修罗・外传面对无硬直的超斗气岛津义弘时，多使C5让自己保持在加攻状态，打其就会有硬直了。

3.无论是这种依靠"高防对低攻"产生的无硬直状态，还是由意地3产生的铁甲手效果，或是大山鸣动产生的无硬直状态，都只是对普攻招式无硬直。可以对无硬直状态直接打出硬直的有蓄力式攻击、无双式攻击、真无双式攻击；而不能打出硬直的有普通式攻击、跳斩攻击，跑动中□攻击。注意按△出的攻击并非都是蓄力式攻击，只有出招时角色的手上有那种集气效果的招式才是蓄力式攻击。不过，效果类招式则需要看效果是属于什么性质而不是招式。一般来说绝大部分效果都是蓄力式攻击或无双式攻击，只有少量的属于普通攻击，比如弓箭、铁炮子弹。因此，对付无硬直状态的超斗气敌将，要会用蓄力式攻击将其打成浮空，而切忌用□抢攻。

抢 招



所谓"抢招"，就是比拼第一式谁快。快的一方先命中对手，对手就会产生硬直，那么对手的第一式也就自动瓦解了。以前由于《战国无双2》的AI设定，敌将防守意识很高，而绕背打法又因为R2回避的存在而变得效率远不如"《真・三国无双》系列"，所以和敌将抢招就成为一个关键了。现在《战国无双2 猛将传》里敌将用R2的意识不高了，这使绕背成为可能，但抢招依然是个很常用的方法。而抢招的关键在于第一下□攻击(以下称起手式)的快慢，注意是起手式的快慢而不是总体连招连接的快慢，这也是为何义弘老爷子抢招比稻姬强的原因。

也许有人会说，这个不就是起手式快的人的专利么？这个说法算对，但不全面。原因在于《战国无双2》中，很多角色的起手式速度基本上是相差无几的，谁按□快上一点点(一般是仅仅快上几帧的时间)，谁就占优势。而由于AI设定问题，当玩家角色已经出招的瞬间，敌将依然可能会出招。但是这样的话，敌将实质上出招是要比玩家角色慢上几帧的。抢招的时机，是一种感觉，是一种经验的体现。出早了敌将防御了，出迟了你自己挨打。多打几次后，一般就能找到感觉，选中合适的时机出招了。

抢招有一种特殊情况，叫做"迎面撞人法"，需要用到那个绿色撞人斗气，这个原本是在本传里岛津义弘老爷子的专利(忠胜用不着)，但在《战国无双2 猛将传》里由于可以买到铁壁突击的固有技，因此任何人都可以实现迎面撞人法，只是得看这个人物有没有必要把固有技换成它罢了。

所谓迎面撞人法，就是先给自己带上绿色撞人斗气，然后直接向敌将迎面走去而不要出任何招式。即使对手出招再快，也绝不可能比你撞上来快，结果必定是敌将成为小浮空状态。就算敌将防御了，你的撞人斗气判定是连着来的，一直贴着他就是。敌将看你不出招，他就会撤防准备出招，而他一撤防就会立即被撞浮空。他一浮空，你就赏他一顿连招，最好是吹飞远些的那种，这样即使斗气没了，你走过去也差不多出第2次斗气了，像岛津义弘则可以在此时机使用R1+△，而现在他更是有直接带斗气的C9，连这个都省了。并且撞人斗气的判定属于蓄力式攻击，即使对手是无硬直状态的超斗气武将也照撞不误。小兵虽有干扰，但近身一样被弹飞，在这种情况下，只要没有突忍、飞忍、旋忍、铁骑这些烦人的兵种在，用迎面撞人法屈死敌将可谓相当容易。当然，缺点也很明显，浮空伤害比不浮空伤害小，不过浮空也会使不少伪连成立。需要用到这个打法的人并不是很多，岛津义弘、稻姬这样的角色可以选择这种打法。



AI死角战术

《无双》不是格斗游戏，你的对手不是人而是电脑。就算敌人AI设定得再高，也是有弱点和死角的。而游戏中敌将的AI的确有很多死角，有时可以"骗招"，有时可以对敌将行动进行"先读"。

1.招式死角

自从《真・三国无双3 帝国》取消了出招锁向后，出招就可以自由转向了(特定招式除外，如前田利家的C9)。这样我们出招，未必要正对着对手，只要判定够得到就行。然而AI可不这样想，敌将往往在防守中看你转过脸对着别处了，就撤防准备出招了。这个设定在《真・三国无双4》里就有了，例如甘宁出C6时故意脸对着别处。在本作中同样可以利用，例如岛左近出个C3，对手防住了2□外加C3-1，这时你转下脸把C3-2砸到边上一点儿，敌将经常(不是必定)会撤防准备出招，然后被C3-2直接打晕。这招对付其外传的无硬直忠胜，也是照样可行的。当然游戏里还有很多类似的情况，只要加以利用，就能把敌将耍得团团转。



2.区域死角

这个打法比较无赖，不过在有些地方确实值得一用。部分敌将的AI设定为守住固定区域，出了区域会往回跑。举个例子，武田信玄或上杉谦信的修罗・外传，在鹤贺城里有无硬直超斗气的岛津义弘和超斗气的岛津义久。这样的话可以先引诱任意一人到砦边，然后利用无双迅速将其打到砦外去。另一人由于这个AI区域死角，不会追出来，而外面这位又动不动想往里面跑，接下来大家都知道了。又如前田利家外传最后在天守顶上，羽柴秀吉带着不少大众脸，而楼梯附近场地狭窄又不利于躲避，敌将还老有人偷偷摸摸在后面蓄个加攻加防什么的。这种情况比较麻烦，我们也可以在楼梯处利用无双把一两个敌将打下去，其他人虽会下楼一段距离但很快又会上去。这样逐个击破就可行了。多数情况下，善加利用AI的死角，就可以把电脑玩弄于鼓掌之中。

用语解说② 游戏中有部分连续技看似成立，其实不然，只是因为敌人AI或其他原因往往能够接上。对于这样的连续技，我们称其为伪连。与伪连相对的是真连。



文 十六夜　美编 anubis

异世纪传说 3 THE FINAL		Banpresto/FromSoftware	ACT
PS2	Another Century's Episode3 THE FINAL		日版
	2007年9月6日	1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

战斗画面介绍

① 得分 战斗中玩家击毁敌人就能够获得相应得分，整场战斗的最终得分将影响系统对玩家的评价。如果连续击落敌人，除了能够获得基础分外还能够额外得到奖励分数。

② 武器 游戏中每架机体都有多种武器可供选择。武器都有残弹设定，如果残弹数为0则需要一定时间重新上弹。

③ 特殊攻击槽 当玩家击毁敌人或是被命中后，特殊攻击值都会随之上升。当特殊攻击槽到达MAX后玩家就能够通过按L2键发动高威力的特殊攻击。

④ 机体AP 所有机体的AP初始值都为9999，受到攻击后根据敌人攻击力以及自身防御力相应下降，降为0则自机被击落。某些同伴的辅助技能可以每隔一定时间回复玩家机体的AP。整场战斗机体受到的总伤害将影响系统对玩家的评价。



⑤ 准星 玩家与敌人处于较近距离时就能够按△键进行锁定。锁定目标后会显示目标的名称、AP以及距离等数据。需要注意的是名称前有"☆"标志的敌人是队长机，不仅防御力与AP都要比杂兵高得多，攻击频率与攻击力也都很高，建议大家优先击毁。需要注意的是，队长机在发动强力攻击时准星上以及音效都会有警告提示，大家要及时闪避。

⑥ 剩余时间 显示本场战斗的剩余时间。如果时间结束前玩家还没有达成胜利条件，则本次战斗失败。作战消耗时间将影响系统对玩家的评价。

⑦ 雷达 在未锁定敌人时雷达会显示最大扫描范围，而锁定后就会根据与目标的距离自动缩放。

⑧ 战斗提示 显示当前与玩家共同战斗的同伴。只要完成战斗，同伴也将获得一定经验值，根据后面列出的"隐藏机体表"，玩家可以优先选择那些跟经验值有关的机体。

⑨ 同伴 战斗中不仅会有与剧情相关的对话，还会向玩家下达某些任务或是战斗提示，对顺利结束战斗起到了重要的作用。

⑩ 喷射值 机体发动侧闪、前冲等特殊动作时都会消耗喷射值，如果喷射值降为0则需要一定时间才能回复，不过平时只要静止不动一段时间就能够很快回复到最大值。

基本操作

左摇杆	控制机体方向	×键	加速
右摇杆	改变视角	R3键	重置视角
十字键↑↓	选择武器	L1键	改变武器
□键	远程武器攻击	L2键	发动特殊攻击
△键	锁定目标/改变锁定目标	R1键	机体上升
○键	近身武器攻击	R2键	机体下降

特殊移动 快速推动左摇杆可以令机体做出前冲、后退以及侧闪等动作，但会消耗大量喷射值。连续按2次R1键、R2键能令机体快速上升或下降

关于地图

黄色△代表玩家，扇形区域是玩家当前视野范围；绿色代表友军，其中菱形表示主舰；红色代表敌人，其中亮红色表示小队存在队长机。某些战斗中敌人会放置粒子发生器，效果是机体进入区域内AP不断下降——地图上红色矩形表示粒子区域，而矩形旁边的"×"就是粒子发生器的位置。摧毁粒子发生器需要先消灭周围的守卫部队，全灭敌人后粒子发生器外围的磁场消失，玩家此时才能够攻击到它。除了粒子发生器外，敌人的据点也使用"×"表示。占领据点同样需要消灭守卫部队，不过需要注意的是占领后的基地还有可能被敌人夺回去。



关于武器

游戏中武器分为射击系、格斗系以及辅助系3种。其中射击系分为枪系以及导弹系，射击系武器只要玩家锁定目标，在攻击时便会提供射击补正，提高命中移动目标的概率。按住□键便能够连续发动攻击，但有些武器则会进入蓄力模式，此时准星旁会出现蓄力槽，MAX之后松开□键就能够发动蓄力攻击。○键是格斗专用键，根据机体的不同格斗攻击的次数存在差异——总的来说就是越偏向射击型机体格斗攻击的次数就越少。格斗攻击的次数超过3次的机体都存在连续技，类似"《无双》系列"，在攻击中通过○键与□键的组合能够发动效果各异的连续攻击。辅助系主要是指盾防御、防护罩、变形等，这些自然要看机体是否对应了。



关于升级和改造

结束战斗后玩家会根据表现得到一定数值的ACE点数，消耗这些点数可以对机体的装甲、ダッシュ、バーニア、旋回以及攻击力这5各方面进行最多10段改造。改造装甲可以减少受到攻击后机体AP的下降；改造ダッシュ可以增加机体前冲、侧闪等动作的移动距离；改造バーニア会增加喷射值，而旋回则能让机体更灵活的调转方向。到了2周目，当机体经验值MAX且实现全改造后，可以再花费100000解除机体限界。解除后机体武器弹药无限。



隐藏任务

与系列前两作相同，游戏中除了要完成每一关的胜利条件外，如果满足某些条件还能够完成隐藏任务。隐藏任务除了用来满足动作达人的挑战欲或收集欲外，更重要的还与获得隐藏机体有直接关系，下面就为大家列出全关卡隐藏任务，建议大家到了二周目用强力机体逐个收割。

关卡	获得条件	备注
01	自机受到的损伤低于100	使用能够远程锁定复数敌人的机体战斗
02	ナデシコB的AP在80%以上	消灭右上角敌人后会在ナデシコB周围出现敌增援，因此要提前做好准备，左上方的友军可以起到一定的牵制作用，战斗过程中要注意援护
03	对ラッドアーク造成90%以上的伤害	目标出现后一定时间会撤退，因此应该选择自由或飞翼0式等重火力机体速战速决
04	フリーデン的AP在80%以上	尽快将目标周围的敌人全灭后应该优先摧毁粒子发生器，这样就能够在敌人正式进攻时直接前往迎击了
05	150秒以内占领所有据点	选择能够锁定复数敌人或是范围攻击的机体，另外有条件的还应该强化机体的喷射槽长度
06	击毁超过100架敌机	通过消灭封锁道路的敌人，将列车引向有敌据点的路线，全灭沿途的敌人就能够轻松达成
07	击毁全部メタルビースト	作为敌小队的队长，本关メタルビースト全都位于我方母舰的后方。需要注意的是，母舰前方同样有大量敌人以及粒子发生器，后方的战斗一定要速战速决
08	全灭积尸气	由于积尸气体型很小，刻意寻找反而会浪费时间，玩家可以将全灭敌人作为目标努力
09A	阻止无限起动炮发射	战斗一开始就应该马上进攻位于地图上方的无限起动炮，需要注意的是一段时间后会有另一台无限起动炮出现
10A	回避全部远距离炮击	敌方炮击前会有蓝色箭头提示玩家回避方向，与杂兵缠斗时一定要留意屏幕
11A	月光号以最短路线到达目的地	只要玩家尽快将前进路线上的敌人消灭，月光号就不会改变前进方向
09B	月光号的AP在40%以上	占领据点能够有效减少敌人进攻的数量，而优先干掉队长机也能够令月光号受到的损伤降到最低
10B	没让任何运输机进入警告区域	击毁最初的3架运输机后，应该尽快摧毁地图上的粒子发生器保证整个空域的畅通
11B	150秒以内占领所有据点	由于敌人会不断派出小队夺回已经占领的据点，因此重火力是关键。路线方面可以考虑从左下方据点开始以顺时针方向逐个占领
12B	4次发现隐身的ドミネーター并将其击退	ドミネーター隐身后雷达上会有大致提示，当玩家机体进入正确区域后ドミネーター会现身并出现对话。需要注意的是要留下一定数量的敌人，否则会因为完成胜利条件而结束战斗
13	击毁超过30台卫星炮	需要注意的是卫星炮攻击力高射程远且多台密集在一起，机体能力不足的话很容易被干掉
14	420秒以内占领所有据点且友军グレイド生存	友军グレイド位于地图右下，需要注意的是在战斗时间到达"18:00"左右的时候敌人会发射导弹，命中后グレイド会直接被击沉，因此在战斗过程中一定要提前到达位置拦截
15	友军部队全部生存	无视任务目标全力援护左下方受到攻击的友军，之后按照右下、右上、左上的顺序进行援护便不会有太大危险了
16	友军反叛后将之全灭	地图中央的陆上战舰被摧毁后会发生友军反叛事件，需要注意的是反叛后的友军会有相当一部分位于ナデシコ周围，因此要即时清理掉
17A	令オウカオー在30秒内觉醒	オウカオー觉醒的条件是AP低于一定程度，因此重火力机体速攻以及尽快发动特殊攻击是成功的关键
18A	击毁全部战舰	为节省时间应该先无视护卫的敌兵直接攻击主舰
19A	占领全部据点	开始后先清扫周围的敌人，之后开始消灭右侧的敌人并占领右上方的据点，接下来就根据战况选择友军苦战的方向一边援助一边占领那里的据点
17B	300秒以内占领所有据点	首先要占领左侧的据点，而右上方有自走炮的据点应该放到最后
18B	清除全部障碍区域	首先应该前往身后的妨害设施，之后则可以按照中央、左侧的顺序进行占领，接下来就要根据战况选择友军苦战方向的妨害设施
19B	击退フロスト兄弟	占领敌人的一个据点后哥哥会登场，击退后弟弟出现，只要选择强力机体就能轻松搞定
20	100秒以内占领所有据点	机动性最关键。无视杂兵，首先应该迅速占领上方的据点
21	回避所有真盖塔龙的攻击	盖塔龙发动攻击前雷达上会显示攻击区域，只要提前离开就没问题
22	击毁超过8架队长机	除了地图上敌人外，击毁粒子发生器后敌增援中也会出现队长机
23	240秒以内击毁所有粒子发生器	击毁粒子发生器并不困难，但关键是如果不能赶在友军被全灭前达成条件回防的话，母舰很有可能在短时间内被击沉
24	不攻击Gビット	不要使用范围型武器或是负数锁定武器，看清目标名称再攻击便没有问题
25	击毁所有粒子发生器	在毁所有粒子发生器的过程中注意回避自走炮的远距离攻击
26	自机受到的损伤低于100且月光号的AP在50%以上	选择能够范围攻击的机体在母舰周围进行防御
27	友军战舰受到的损伤在25%以下	只有迅速消灭友军周围的敌人才能顺利达成目标，建议大家选择全改造后弹药无限的自由高达(流星装)
28	自机受到的损伤低于3000	除了强化自机的装甲外，选择拥有"バリア付加"的νガンダムHWS或エステバリス等机体作为同伴能够有效防御敌人浮游炮的攻击
29	自机受到的损伤低于2000	对机体装甲以及攻击力的要求比较高，另外要想回避真盖塔的盖塔光线攻击，就应该尽可能从后方发动进攻

关于2周目

游戏通关后会让玩家记录通关存档，读取这个存档就能够直接进入2周目。2周目最重要的作用就是完成1周目中的另一条路线(9、10、11以及17、18、19)，这样不经能够获得机体更能够开启4个隐藏关。除此之外在2周目还将获得：

◆机体限界解除——当机体经验值MAX且实现全改造后，可以再花费100000解除机体限界。解除后机体武器弹药无限。

◆增加难度——追加"RealAce"难度

◆追加VS战斗——在VS战斗中增加与真ゲッター1、ターンAガンダムチーム、ガンダムSEEDチーム、ACEオリジナルチーム以及パーフェクトガンダム的战斗

◆获得机体——获得クァドラン・ロー(マックス)以及スピアヘッド SH101(レイ)



特殊攻击

战斗中玩家击毁敌人不仅能够获得分数奖励，更能够积攒特殊攻击槽。当特殊攻击槽到达MAX后，按L2键玩家的机体便会冲向目标，只要能够命中就会发动高威力的特殊攻击——发动后特殊攻击槽会清空，而如果前冲没能命中目标特殊攻击槽不会有任何损失。根据玩家以及同伴机体的不同，特殊组合能够发动EX特殊攻击，下面就为大家列出所有EX特殊攻击的组合方式，其中最大攻击力是机体攻击力全改造后的数值。



单机※1

机体	最大攻击力
真ゲッター1(号)	14285
真ゲッター1(龙马)	15595

※1只有当玩家驾驶机体时才能够发动

双机

机体1	机体2	最大攻击力
ダンバイン	ビルバインorビルバイン 迷彩カラー	15620
ビルバインorビルバイン	迷彩カラー ナナジンorアッカナナジン	18810
VF-1A・輝	VF-1A・マックス	16845
VF-1A・輝	VF-1S・マックス	17560
VF-1A・輝	VF-1S・フォッカー	18750
VF-1A・輝	YF-19	20350
VF-1A(S)・輝	VF-1A(S)・マックス	16845
VF-1A(S)・輝	VF-1S(S)・マックス	17560
VF-1A(S)・輝	VF-1S(S)・フォッカー	18750
VF-1A(S)・輝	YF-19(ファストパック)	20350
VF-1S・輝	VF-1A・マックス	17130
VF-1S・輝	VF-1S・マックス	17845
VF-1S・輝	VF-1S・フォッカー	19035
VF-1S・輝	YF-19	20635
VF-1S(S)・輝	VF-1A(S)・マックス	17130
VF-1S(S)・輝	VF-1S(S)・マックス	17845
VF-1S(S)・輝	VF-1S(S)・フォッカー	19035
VF-1S(S)・輝	YF-19(ファストパック)	20635
ドラグナー1型カスタム	ファルゲン・マッフ	20425
ドラグナー1型カスタム	ファルゲンカスタム	21670
νガンダム	サザビー	24350
νガンダム(HWS)	サザビー	26085
ヤクト・ドーガ(ギュネイ)	ヤクト・ドーガ(クェス)	18775
ゴッドガンダム	マスターガンダム	26605
マスターガンダム	ターンX	30475
YF-19	YF-21	19270
YF-19(ファストパック)	YF-21(ファストパック)	19270
ウイングガンダムゼロ	ガンダムX	22065
ウイングガンダムゼロ	ブラックサレナ	22550
ガンダムヴァサーゴ	ガンダムアシュタロン	29170
ガンダムヴァサーゴ CB	ガンダムアシュタロン HC	23710
ヒメ・ブレン	ユウ・ブレン	16300
ヒメ・ブレン	ネリー・ブレン	17695
ユウ・ブレン	キングゲイナー	17160
ネリー・ブレン	キングゲイナー	17635
クインシィ・バロンズゥ	ユウ・ブレン	19805
クインシィ・バロンズゥ	ネリー・ブレン	20630
クインシィ・バロンズゥ	ジョナサン・バロンズゥ	20570
ブラックサレナ	エステバリスカスタム(リョーコ机)	20140
真ゲッター1(号)	ブラックゲッター	24340
ターンAガンダム	ターンX	27935
ターンX	オウカオー	27915
キングゲイナー	エンペランザ	15490
キングゲイナー	ドミネーター	19105
エンペランザ	ターミナス909	17620
ドミネーター	ニルヴァーシュ theEND	23745
フリーダムガンダム	ジャスティスガンダム	21475
フリーダム(ミーティア)	ジャスティス(ミーティア)	23930
ニルヴァーシュ typeZERO	ターミナス909	16600
ニルヴァーシュ typeZERO	ニルヴァーシュ theEND	19070
ニルヴァーシュ spec2	ターミナス909	17980
ニルヴァーシュ spec2	ニルヴァーシュ theEND	20300
スピアヘッド SH101(チャールズ)	スピアヘッド SH101(レイ)	19015
ナナジンorアッカナナジン	オウカオー	20945

三机

机体1	机体2	机体3	最大攻击力
VF-1A・輝	VF-1A・マックス	VF-1S・フォッカー	27395
VF-1A・輝	VF-1S・マックス	VF-1S・フォッカー	28110
VF-1A(S)・輝	VF-1A(S)・マックス	VF-1S(S)・フォッカー	27395
VF-1A(S)・輝	VF-1S(S)・マックス	VF-1S(S)・フォッカー	28110
VF-1A・マックス	VF-1S・輝	VF-1S・フォッカー	27680
VF-1A(S)・マックス	VF-1S(S)・輝	VF-1S(S)・フォッカー	27680
VF-1S・輝	VF-1S・マックス	VF-1S・フォッカー	28395
VF-1S(S)・輝	VF-1S(S)・マックス	VF-1S(S)・フォッカー	28395
VF-1S・フォッカー or VF-1S(S)・フォッカー	νガンダム	ターミナス909	30085
VF-1S・フォッカー or VF-1S(S)・フォッカー	νガンダム(HWS)	ターミナス909	31820
ドラグナー1型カスタム	ドラグナー2型カスタム	ドラグナー3型(后期型)	26835
サザビー	ヤクト・ドーガ(ギュネイ)	ヤクト・ドーガ(クェス)	33160
ヤクト・ドーガ(クェス)	ドミネーター	ニルヴァーシュ theEND	32635
ウイングガンダムゼロ	フリーダム(ミーティア)	ジャスティス(ミーティア)	36105
ガンダムX	ガンダムエアマスター	ガンダムレオパルド	29640
ガンダムX	キングゲイナー	ニルヴァーシュ typeZERO	26430
ガンダムX	キングゲイナー	ニルヴァーシュ spec2	27160
ガンダムXディバイダー	ガンダムエアマスター	ガンダムレオパルド	31895
ガンダムXディバイダー	キングゲイナー	ニルヴァーシュ typeZERO	27555
ガンダムXディバイダー	キングゲイナー	ニルヴァーシュ spec2	28485
ガンダムDX	ガンダムエアマスター	ガンダムレオパルド	32580
ガンダムDX	キングゲイナー	ニルヴァーシュ typeZERO	27570
ガンダムDX	キングゲイナー	ニルヴァーシュ spec2	28300
エステバリスC(リョーコ机)	エステバリスC(ヒカル机)	エステバリスC(イズミ机)	26930
真ゲッター1(号)	ターミナス909	オウカオー	31705

隐藏机体

除了在正篇中获得的机体外，还有相当多的隐藏机体等待玩家去发掘。与系列前两作相同，获得“ACE”评价、完成隐藏任务以及提升特定机体经验值都是获得隐藏机体的前提，而下面就为大家列出全隐藏机体的获得方法。



机体名	获得方法
ガンダムアシュタロン	获得10次ACE评价
ヤクト・ドーガ(ギュネイ)	获得20次ACE评价
パーフェクトガンダム	获得30次ACE评价
グレイブアーク	获得40次ACE评价
グレイブアーク・ファントム	获得40次ACE评价
スピアヘッド(チャールズ)	完成10个隐藏任务
ガンダムアシュタロン HC	完成15个隐藏任务
ガンダムヴァサーゴ CB	完成20个隐藏任务
夜天光	完成25个隐藏任务
ターンX	完成30个隐藏任务
ニルヴァーシュ spec3	完成所有隐藏任务
ブラッドアーク	完成所有整片关卡
ガンダム	完成隐藏关1
ファルゲン・マッフ	完成隐藏关2
オウカオー	完成隐藏关3
真ゲッター1(龙马)	完成隐藏关4
パワーゴレーム	完成10个VS战斗
ガチコ	完成所有VS战斗
ガンダムヴァサーゴ	出击机体数达到20※2
ヤクト・ドーガ(クェス)	出击机体数达到40
サザビー	出击机体数达到数60
ガンダムDX(Gファルコン)	ガンダムDX经验值超过1/3
フリーダムガンダム(ミーティア)	フリーダムガンダム经验值超过2/3
ジャスティスガンダム(ミーティア)	ジャスティスガンダム经验值超过2/3
アッカナナジン	ナナジン经验值超过1/3
ビルバイン 迷彩カラー	ビルバイン经验值超过1/3
VF-1A(S)・輝	VF-1A・輝经验值超过2/3
VF-1A(S)・マックス	VF-1A・マックス经验值超过2/3
VF-1S(S)・フォッカー	VF-1S・フォッカー经验值超过2/3
VF-1S(S)・輝	VF-1S・輝经验值超过2/3
VF-1S(S)・マックス	VF-1S・マックス经验值超过2/3
ネリー・ブレン	ユウ・ブレン经验值超过2/3
νガンダム(HWS)	νガンダム经验值超过1/3
フルアーマーガンダム	ガンダム经验值超过2/3



※2 出击机体数是指玩家使用不同机体战斗的次数，同一机体即使累计出击数再高也只记一次出击机体数。

攻略透解 GUIDE THROUGH



危机之源 最终幻想VII	Square Enix	A・RPG
PSP CRISIS CORE –FINAL FANTASY Ⅶ –		日版
2007年9月13日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《危机之源 最终幻想Ⅶ》无疑是近期最受关注的PSP游戏，游戏发售前大多数玩家所好奇的D.M.W系统究竟如何，相信在玩到最后之战后大家都会得到一个答案。鉴于《最终幻想Ⅶ》曾带给众多玩家的美好时光，怎么评价本作都必然会带有一定的主观色彩，但是至少可以肯定的是，不管是剧情还是系统方面，本作都有足够值得品味的地方让我们投入大量时间，在下面的完全攻略中，就让我们一起来踏入《危机之源 最终幻想Ⅶ》的世界吧。

这是另一个世界，属于另一群战士们的故事。

文 曹纲　编 玛娜　美编 anubis

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

系统

操作

地图上	
按键	效果
摇杆（方向键）	移动
○	–
×	–
□	查看地图
△	打开菜单
L、R	转动视角
START	暂停
SELECT	–

战斗中	
按键	效果
摇杆（方向键）	移动
○	使用右下所选择的项
×	右下选择的项退回到默认的“战”
□	回避
△	防御
L、R	切换右下的项目
START	暂停
SELECT	–

软复位：L+R+START

魔石合成

魔石的合成是本作的特色系统，不利用这一系统合成出重要的强化能力的魔石的话，后期的任务几乎是不可能完成的，下面我们就来介绍一下魔石合成的具体情况。

首先要剧情进行到第4章后，才可进行魔石的合成，可随时打开菜单选择“マテリア合成”项目来进行。不过此时合成的只能是魔石和魔石，需要先完成任务（より贵重なものを・・→贵重なものを求めて→破坏计画）获得アイテム合成の书，这样合成的时候就可以增加物品了。合成的结果主要看两个参与合成的魔石（以及它们是否等级MASTER），而附加的物品以及数量则会影响合成后的魔石所附加的能力。注意合成时需要消费SP，后期一次要上百万SP也不稀奇。

由于本期篇幅严重超标，而合成在本作中最主要的功能是用来进行能力的强化，因此下面只主要给出一些强化能力的常用的合成方法。

增加HP最大值的合成是早期就可以进行的，例如下面的做法：

HPアップ HP+10%+ファイア+ポーション×90=HPアップ HP+60%

HPアップ HP+60%+ファイア+ポーション×90=HPアップ HP+100%



接着做另外一个HPアップ HP+100%，再将两个合成，如此持续下去，可获得HPアップ HP+999%

之后可使用HPアップ HP+999% +ケアルガ=ケアルガ HP+999%这样的合成，将附加能力转移到其他实用的魔石上。至于其他能力，其实也可以用上面的方法稍加变通，因为在转移的这次合成中，如果加上英雄の药等能力+1的物品，那么合成后的附加能力就会变成相应的能力之类的。例如

HPアップ HP+999% +ケアルガ+英雄の药=ケアルガ 力+100

因此只要手上有1个相应的能力+1的物品，就可以用这方法轻松获得相应的最高附加能力的魔石。在后期，打倒某些敌人或者偷盗，可以轻松获得ダークマター（レッサーウォーム稀有掉下，出现在贵重なものを求めて…→マフィア对策プロジェクト→マルコーの男・激战等多个任务）等能力加1的物品，合成的过程可以简单很多，例如

HPアップ HP+10%+ファイア+ダークマター×99=HPアップ HP+999%

然后可以同样转移和改变到其他魔石上，当然这样合成所需要的SP同样非常可观。

状态变化

有利状态	
物理无效	物理攻击不受伤害
魔法无效	魔法攻击不受伤害
无敌	所有攻击不受伤害
MP 消费 0	MP 消费 0
AP 消费 0	AP 消费 0
クリティカル	攻击必定会心
がまん	受到伤害时不会出现硬直
バリア	物理攻击伤害减半
マバリア	魔法攻击伤害减半
リジェネ	一定时间内HP徐徐回复
リレイズ	自动复活，复活后HP全满，战斗后仍然维持

异常状态	
グロッキー	晕眩，暂时无法移动和行动
ストップ	停止，无法移动和行动
どく	中毒，HP隔段时间减少，战斗后仍然维持
ちんもく	沉默，不可使用魔法，战斗后仍然维持
カーズ	诅咒，DMW处于停止状态，战斗后仍然维持



DMW

DMW(デジタルマインドウェーブ)系统也是本作的特色之一，它影响着战斗的各个方面。首先来看战斗时左上显示的数字，当停在某些特定组合时，就会获得相应的效果。

如果左上的老虎机停止时，第一个和第三个人物是相同的，那么就会进入LIMIT技的发动模式。此时还可能出现一些情节的回忆等，关系到DMW的完成率。如果有拿到其他召唤兽时，还有一定几率进入召唤模式或チョコボ模式。第二个人物也一致的话，就会发动相应的LIMIT技等，同时HP、MP和AP都会得到一定程度的回复。各项技的具体情况如下：

数字	效果
77*	AP、MP 消费 0
7*7	物理伤害无效
*77	魔法伤害无效
7**	AP 消费 0
7	MP 消费 0
**7	がまん
–	–

数字	效果
777	无敌
666	クリティカル
555	物理伤害无效
444	AP 消费 0
333	魔法伤害无效
222	MP 消费 0
111	无敌



名称	必杀技	效果	入手
セフィロス	八刀一闪	单体物理攻击	初期
アンジール	ハードラッシュ	物理攻击，最多可攻击3人	初期
ツォン	エアストライク	全体物理攻击	第3章自动获得
クラウド	メテオショット	全体魔法攻击	第6章自动获得
エアリス	愈しの波动	无敌＋回复最大值＋异常状态回复	第5章自动获得
シスネ	ラッキースター	极限计上升＋クリティカル	第4章自动获得
イフリート	地狱の火炎	全体炎攻击	任务过关奖励（マテリアハンター・ザックス→マテリアハント始めます→再战！イフリート）
バハムート	メガフレア	全体攻击	任务过关奖励（マテリアハンター・ザックス→マテリアハント始めます→强敌！バハムート）
バハムート・烈	エクサフレア	全体攻击	任务过关奖励（マテリアハンター・ザックス→匿名希望からのお宝情报→お宝情报 その6）
オーディン	斩铁剑	一击必杀（ボス以外）	任务过关奖励（マテリアハンター・ザックス→マテリアハント始めます→强大！谜のマテリア）
ジェネシス	アポカリプス	全体魔法攻击?	第6章自动获得
フェニックス	转生の炎	全体魔法攻击＋自身リレイズ	调查ニブルヘイム广场中间的给水塔
チョコボ	チョコボキック	全体攻击	任务的宝箱中（マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→谜のメール その1）
サボテンダー	针千本	单体固定伤害攻击	任务过关奖励（世界の谜を求めて→サボテンダーの秘密→发见？サボテンダー）
トンベリ	杀意の一击	单体攻击	任务过关奖励（世界の谜を求めて→トンベリの探索→マスタートンベリ登场！）
ケットシー	勇气百倍！	物理、魔法无效、消费AP、MP0、リジェネ	任务的宝箱中（マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→谜のメール その3）
マジックポット	アイテム强夺	获得物品	任务（世界の谜を求めて→トンベリの探索→マスタートンベリ登场！）中一定几率出现マジックポット，按要求对它使用ジャンプ、ファイラ、グラビデ、回转攻击后入手
モーグリ	モーグリパワー	装备的魔石等级上升	任务的宝箱中（マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→谜のメール その4）

发动LIMIT技时的等级会影响攻击的威力，有附加效果的则会影响效果的持续时间，例如エアリス的愈しの波动无敌持续时间。此外，シスネ的ラッキースター等级会影响极限计的上升量，モーグリ的モーグリパワー等级就是魔石上升的等级，而マジックポット的アイテム强夺等级则会影响获得的物品内容。

LV	可获得的物品
LV1	グラビガ、ケアルガ、ドレイン、ライブラ
LV2	アイアンバングル、カーボンバングル、チタンバングル、プラチナバングル
LV3	カイザーナックル、クリスタルオーブ、神罗安式防具改、ロイヤルクラウン
LV4	エリクサー、フェニックスの尾
LV5	リボン、金の延べ棒

可发动LIMIT技时同时有一定的回复效果，在发动之前我方处于无敌状态。此时的回复可以使得现有的HP、MP等超过目前的最大值，在数值后会有BREAK字样来显示，最多可以达到最大值的两倍。不过，BREAK后也同样无法超过限界。此外，BREAK后，受到的伤害是无法用回复魔法来回复的，只能等到现HP降低到最大HP以下后，才可以进行回复，我们只能通过另一次的LIMIT技发动来增加高于最大值的HP等数据。在游戏中还可以获得饰品羽根つき帽子，装备后BREAK后上限是最大值的3倍，这个饰品是任务过关的奖励(ウータイ战争终结作战→ウータイ特殊部队"圆月轮"→先行部队を倒せ)。

另外一个和DMW密切相关的就是魔石的成长，在左右的人物相同时，如果最后停住时有两个数字相同，那么位于该数字栏的魔石上升一级，如果三个数字全部一样，那么位于该数字栏的魔石上升两级。魔石我们一共可装备6个，老虎机停在777时则是扎克斯自己升级。魔石升级的另一个方法是多发动モーグリパワー，这样可轻松将ＬＶ１的魔石上升到ＬＶ５(MASTER)。发动LIMIT技或者转777升级其实并不需要手动操作，极限计的高等级以及战斗时敌人的高强度可以使得LIMIT技轻松出现，777也是时常可见。比起用方向键来手动影响，个人觉得让老虎机自己停下，发动的成功率还是比较高的。

发动LIMIT技有这么多的好处，那么如何提升发动的几率呢？主要是两个方面。首先，在战斗时最左上角显示的是极限计，它的等级从LOW→NORMAL直到HEAVENLY，越高发动的几率也就越高，出现三个同样人物的几率也越高。正常情况下为NORMAL，某些敌人的特殊攻击可以使得它降低到LOW，而提升的主要方法则是利用シスネ的LIMIT技ラッキースター，而其他人的LIMIT技多会使得极限计下降一级。

另一个方面则是提升和同伴的好感度，例如主线中就经常会出现某人感情度高的提示，这样在左上，极限计的右方会有该人的头像以及好感度，战斗中发动他的LIMIT技的几率也有明显提升。一般情况下所有同伴的感情度都是1，提升的方法除了主线的特定情节之外，可通过在商店购买(或特定任务获得)来得到各人乃至各个召唤兽的DMW魔石，装备后该同伴的好感度就上升为6，而随着魔石等级的上升还会继续上升，MASTER时达到10，发动几率有明显提升。

综合利用以上两点，装备上MASTER的ラッキースター魔石，可使得极限计总是保持高水准，LIMIT计的发动几率明显提升。此外，利用转生の炎魔石来提升转生の炎的发动几率，可有效降低フェニックスの尾的消费。





装备和能力

游戏中可操作的仅仅是扎克斯一个人，他可装备的也只有魔石和饰品，装备时按△键可查看装备的特殊能力，而在装备时按□键可卸下指向的魔石或饰品。初期可装备4个魔石和2个饰品，随着剧情的进行和相应物品的获得，最终可装备6个魔石和4个饰品，具体条件如下：



效果	条件	入手方法
可装备6个魔石	成为一级战士	剧情进展到第4章后自动发生
装备的饰品数 +1	キーホルダー	任务完成的奖励（より贵重なものを…→贵重なものを求めて→第二次破坏计画）
装备的饰品数再 +1	バックパック	任务完成的奖励（より贵重なものを…→贵重なものを求めて→第三次魔晃炉突入作战）

艾莉斯的花车　在主线花车做好之后，其实我们还可以另外作成两台花车，一台是"最高のワゴン！"需要靠完成任务收集素材，另一台是"新型兵器！？"，其材料来源于体力测试所得到的奖品。如果做出了"新型兵器！？"带着它出去卖花，就会有很多士兵和科学家出现，一副非常崇敬的模样，坚持说花车是最新的神罗兵器……

能力方面，HP最高为9999，MP和AP为999，力、魔力等上限均为255，攻击造成的伤害值上限为9999。在后期的任务中，要想顺利完成，就需要先装备上界限突破的饰品，具体有：



饰品	效果	入手方法
アダマンバングル	HP 限界为 99999	任务完成的奖励（より贵重なものを…→能力开发プロジェクト→Pの未来予知　LV.6） 任务的宝箱中（谜の大空洞→せめぎあい→新ルート发见） 任务的宝箱中（谜の大空洞→谜のエネルギー→异常なパワーアップ）
インビンシブル	伤害界限 99999	任务完成的奖励（より贵重なものを…→Pからのコンタクト→ブレイクスルー） 任务完成的奖励（谜の大空洞→谜のエネルギー→宝条モンスター） 任务的宝箱中（谜の大空洞→未知への扉→兵器暴走の理由）
金のかみかざり	MP 限界 9999	任务完成的奖励（より贵重なものを…→能力开发プロジェクト→Pの未来予知　LV.4） 任务完成的奖励（モンスター调查计画→さらなる未知を探して→大いなる恶魔を调查せよ） 任务的宝箱中（谜の大空洞→せめぎあい→下层への道） 任务的宝箱中（谜の大空洞→未知への扉→生体兵器の胁威）
黑头巾	AP 限界 9999	任务完成的奖励（より贵重なものを…→能力开发プロジェクト→Pの未来予知　LV.1） 任务的宝箱中（モンスター调查计画→さらなる未知を探して→深き洞窟を调查せよ） 任务的宝箱中（谜の大空洞→何を求めるのか…→ジェネシスの新兵器）
ゴッドスレイヤー	全限界突破、HP、MP、AP+100%、力、体力、魔力、精神、运+50、ライブラ	任务完成的奖励（谜の大空洞→未知への扉→君临する神）
平家の魂	全知全能＊	任务完成率 100%后再打开任务菜单即可获得

＊全限界突破、ライブラ、全异常状态攻击、偷盗和掉落必稀有、偷盗和掉落必两倍、回复药品效果2倍、SPマスター、濒死自动回复、诅咒

此外MP、AP消费0的饰品以及本作中相当强的源氏系列也是要特别关注的，具体有：



饰品	效果	入手方法
ソウルオブサマサ	MP 消费 0	任务的宝箱中（谜の大空洞→伏魔殿→暴走する机械） 任务的宝箱中（谜の大空洞→未知への扉→エネルギー生命体）
月桂树の冠	AP 消费 0	任务完成的奖励（谜の大空洞→谜のエネルギー→异常なパワーアップ） 任务的宝箱中（谜の大空洞→未知への扉→最下层へ…）
源氏の兜	MP、AP 消费 0，ライブラ	商店“ネットショップ…暗”中购入，只可购入一次
源氏の铠	HP 限界 99999，附加がまん、リジェネ	DMW 全部 100%后，查看 DMW 时获得
源氏の小手	伤害限界 99999，附加クリティカル	任务的宝箱中（谜の大空洞→未知への扉→生体兵器の胁威）
源氏の盾	バリア、マバリア、全属性吸收、全异常状态防御	遇到マジックポット（より贵重なものを…→アクセサリ职人→スカウトマン・决意）时，按要求使用钱投げ→すてみパンチ→9999ダメージ→八刀一闪后入手

商店

商店在本作中的设定是相当特别的，并不是在特定地方进商店购物，而是随身携带，可随时进入商店买卖。即使是在进行主线任务或者在完成任务时，都可以随时打开菜单进入商店。本作的商店数量也不少，商品也比较丰富，但是都有自己的出现条件，大多需要完成特定任务或者开启特定任务中的宝箱。下面就来给出全部商店的详细资料。



神罗ビルショップ

出现条件：最初就拥有

名称	价格
ポーション	50
エーテル	200
ソーマ	200
万能药	200

八番街マテリア店

出现条件：完成任务的奖励（贵重なものを求めて…→ミッドガル都市开发部门→第一次スラム开发计画）

名称	价格
HPアップ	1,000
MPアップ	1,000
APアップ	1,000
ドレイン	5,000
アスピル	4,000

伍番街マテリア店

出现条件：完成任务的奖励（贵重なものを求めて…→ミッドガル都市开发部门→魔晃采掘施设调查任务）

名称	价格
力アップ	1,000
体力アップ	1,000
魔力アップ	1,000
精神アップ	1,000
ポイズン	1,000
サイレス	1,000

六番街アクセサリ店

出现条件：完成任务的奖励（贵重なものを求めて…→ミッドガル都市开发部门→地下都市计画）

名称	价格
ブロンズバングル	500
铜の腕轮	500
チョコボの腕轮	500
リストバンド	1,000
防弹チョッキ	1,000
イヤリング	1,000
アミュレット	1,000

七番街ショップ

出现条件：任务的宝箱中（ウータイ战争终结作战→ウータイ残党　ふたたび→ミッドガルへの潜入）

名称	价格
炎の指轮	3,000
炎の腕轮	3,000
冰の指轮	3,000
冰の腕轮	3,000
雷の指轮	3,000
雷の腕轮	3,000
ドラゴンの腕轮	20,000
ウィザードブレス	80,000
属性剑	20,000
盗贼の小手	10,000
モゲのお守り	10,000
エクスポーション	3,000

调查课支援室

出现条件：章节4剧情自动入手

名称	价格
ファイア	1,000
ブリザド	1,000
サンダー	1,000
ケアル	1,000
エスナ	3,000
ライブラ	1,000
星のペンダント	3,000
ホワイトケープ	3,000
ハチマキ	3,000

调查课极秘支援室

出现条件：章节10ゴンガガ记录点下方角落的宝箱中

名称	价格
ファイガ	10,000
ブリザガ	10,000
サンダガ	10,000
八刀一闪	10,000
ハードラッシュ	10,000
エアストライク	10,000
メテオショット	10,000
いやしの波动	10,000
ラッキースター	10,000
ハイポーション	500

かめ道乐本铺

出现条件：任务的宝箱中（ウータイ战争终结作战→ウータイ特殊部队“圆月轮”→暗杀部队を倒せ）

名称	价格
ファイラ	3,000
ブリザラ	3,000
サンダラ	3,000
ケアルラ	3,000
リジェネ	5,000
バリア	4,000
マバリア	4,000
デスペル	5,000
ダッシュ	5,000

ウータイ秘密ショップ

出现条件：完成任务的奖励（ウータイ战争终结作战→ウータイ残党の暗跃→“ウータイ五圣”を倒せ）

名称	价格
クエイク	18,000
ヘルファイガ	15,000
ヘルブリザガ	15,000
ヘルサンダガ	15,000
ドレイン剑	10,000
パワードレイン	14,000
スカイドレイン	18,000
ステータス攻击	40,000
ステータス防御	40,000
属性攻击	40,000
属性防御	40,000
魔法剑ファイガ	10,000
魔法剑ブリザガ	10,000
魔法剑サンダガ	10,000

ゴンガガ商会

出现条件：完成任务的奖励（モンスター调查计画→モンスター事件→未确认モンスター）

名称	价格
カーボンバングル	8,000
ルーンの腕轮	8,000
海チョコボの腕轮	8,000
ハイパーリスト	8,000
神罗安式防具	8,000
ヒュプノクラウン	8,000
タロットカード	8,000
ドレイガ	18,000



アクセサリ屋 ニブル

出现条件：任务的宝箱中(贵重なものを求めて→扫除屋ザックス→荒野に隠された)

名称	价格
死の冲击	15,000
毒の冲击	15,000
沈默の冲击	15,000
停止の冲击	15,000
ショックの冲击	15,000
セーフティビット	5,000
星のペンダント	3,000
ホワイトケープ	3,000
魔よけのおふだ	3,000
ハチマキ	3,000
エルメスのくつ	3,000
真珠のネックレス	8,000



ジュノンみやげ物店

出现条件：任务的宝箱中(モンスター调查计画→未探查领域→孤岛を调查せよ)

名称	价格
チョコボキック	10,000
针千本	10,000
杀意の一击	10,000
勇气百倍!	10,000
モーグリパワー	10,000
アイテム强夺	10,000

ボーンビレッジ通商

出现条件：任务的宝箱中(より贵重なものを…→孤儿脱走事件→无人岛に逃げた少女)

名称	价格
地狱の火炎	10,000
メガフレア	10,000
斩铁剑	10,000
转生の炎	10,000
エクサフレア	10,000
グラビガ	15,000

ミスリルマイン商事

出现条件：完成任务的奖励(モンスター调查计画→未探查领域　调查计画→落盘事件を调查せよ)

名称	价格
月の腕轮	10,000
光の腕轮	10,000
守りの指轮	30,000
妖精の指轮	20,000
ねじりハチマキ	10,000

通贩ショップ、デュオ

出现条件：任务的宝箱中(谜の大空洞→何を求めるのか…→ジェネシスの新兵器)

名称	价格
烈火の腕轮	10,000
极光の腕轮	10,000
天雷の腕轮	10,000
エスコートガード	40,000
スナイパーアイ	50,000
ドラゴンの腕轮	20,000
ウィザードブレス	80,000
属性剑	20,000



ネットショップ…暗

出现条件：任务的宝箱中(谜の大空洞→谜のエネルギー→异常なパワーアップ)

名称	价格
高级腕时计	10,000
ジュエルリング	10,000
アポカリプス	10,000
れんぞくま	30,000
源氏の兜	1,000,000

流程攻略



章节1 梦を持て

在开始一段唤起我们回忆的列车进站的CG之后，扎克斯(ザックス)开始了新的历程。最初的士兵战并没有难度，可用来尽快熟悉战斗时的操作。接下来就是首次的BOSS战，对手是我们非常熟悉的ベヒーモス。

这战依然没有什么难度，注意防御和回避，攻击无论是魔法、绕背后砍(必定会心)或者最安全的防御后攻击，只要注意本身HP的充足，都可以轻松获胜。不过胜利之后的情节有些出乎意料……



章节2 俺を里切ったりはしない



之前的热身之后，现在算是正式开始游戏了。目前所处的简报室(ブリーフィングルーム)是我们前中期的主要活动地点之一，对这里的位置、设施等先要熟悉。和康赛尔(カンセル)对话后去旁边的ミッションボート登录，现在就可以随时去进行任务了。在记录点处按○键是进行存档操作，按△键打开主菜单则可选择任务(ミッション)，任务的详情可参考后面的专题内容，主流程期间可适当完成一些。现在先去完成第一个吧！旁边的支给ポット每章可领取物品，这次是ブロンズバングル。

想直接进行主线，和安吉尔(アンジール)对话便可出发。在タンブリン山的山道会有多次强制战斗，因此每次战斗后最好都将HP保持高水准。位于城墙上的敌人无法直接攻击，需要使用魔法来攻击。

进入タンブリン寨后，左上会有☆来显示敌人的剩余势力，随着☆数的不同，这里的战斗完成之后，获得奖励也有不同。为了和之后的イフリート战斗轻松一些，不妨全灭敌人来获得炎属性伤害减半的“炎の腕轮”。残余的敌人多半在回旋壁或者两个高塔上，借助地图接近后调查即可进入战斗。

☆个数	获得奖励	评价
10个以下	エリクサー	
11～13个	防弹チョッキ	2NDなら问题ない
14～15个	フェニックスの尾	期待以上の动き
16个	炎の腕轮	恐ろしい实力の持ち主

完成本处任务之后继续前进，两侧都有宝箱，记得先去拿。由于本作的主线迷宫基本是无法回去的，因此在完成之前彻底搜索迷宫中的宝箱是需要养成的良好习惯。在记录点附近的水神像前调查，会发生圆月轮队的战斗，之后前进则会首次遇到尤菲(ユフィ)，我们以后还会在任务中多次看到她。在接下来的斗技场，本次的BOSS金刚坊ウー、金刚坊タイ登场了。集中攻击打倒一人后就轻松多了，利用对手的缓慢移动便可轻易获胜。

在タンブリン山的兽道可获得之前城寨中战斗的奖励，从记录点处继续前进会是和イフリート的战斗，之前记录回复，并且换上适当的装备，例如炎の腕轮和ブリザド。イフリート的“地狱の火炎”无法防御，并且会造成重大伤害，要及时回复。战斗方面则以对方属性弱点的ブリザド为主，胜利后本章结束。

章节3 俺たちはモンスターじゃない

DMW中追加曾(ツォン)，他的LIMIT技是对敌全体攻击，另外在支给ポット可以拿到サンダー。和曾对话后选择“准备OK”便可出发，不过这时不妨离开神罗大楼去街上逛逛，与人对话可增加特定的任务以及发生支线情节。例如和神罗ヒル　エントランス入口不远的社员对话，可试饮回复剂，这回复剂看起来和现在正在限量贩卖的是一样的，喝了不仅全部恢复之外，还会附加自动复活效果，可多加利用。

注意，能力处于BREAK状态时，会恢复为全满状态，D M W 也会恢复为NORMAL。

来到バノーラ村的リンゴ农园，路上仍然有强制战斗。要打开门先要战胜ガードスパイダー，战斗前会有一次刀砍炮弹的精彩镜头。战斗方面，机械敌人一如既往的是雷弱点，利用刚拿到的サンダー可轻松获胜。

进入バノーラ村后会要寻找安吉尔的家，正确位置是最右下的那家，调查错误的话会进入强制战斗。前去安吉尔的家和他的母亲对话之后，沿右侧山崖潜入工厂，这里会有连串的强制战斗，途中的宝箱也同样不要疏忽。

在深处和曾对话后，初次遇到杰涅西斯(ジェネシス)本人，不过预期中的战斗并没有发生。离开工厂回到村子，在途中会有一个切炮弹的小游戏，之前看的CG现在要自己来动手了。炮弹共有10个，每切掉一个获得100元，全部切掉可获得另外奖励的500元。

切完炮弹后要回安吉尔的家，那些村子里面原来调查无用的魔晃エネルギー处，现在调查可获得物品，具体为エーテル、エクスポーション、フェニックスの尾、ソーマ、エリクサー各一个，注意有个地方是在山崖上的。

进入安吉尔的家后，会在情节后发生BOSS战，进入前最好先存档。这次的BOSS是バハムート，它的召唤技メガフレア会造成重大伤害，要及时回复。遇到无法直接攻击对方的情况时，可使用魔法来攻击，胜利后本章结束。

特ダネ记者　第5章完成后，前去八番街的喷水广场，和特ダネ记者对话后，以后会收到他发来的信息，对剧情的了解有一定帮助哦。

章节4 天使の梦はひとつだけ

这次在支给ポット拿到的是星のペンダント，在トレーニングルーム和宝条对话可开始支线情节，具体可参考之后的支线情节内容。按要求乘坐电梯前去ソルジャー司令室，扎克斯正式晋升为一级战士，可装备的魔石数增加到6个，同时可以开始进行魔石的合成。情节之后再回到ソルジャー司令室，会发生神罗大楼遭受袭击的事件，新的战斗开始了。

乘坐电梯时会有选项"エントランスへ急ごう"和"ちょっと降りてみよう"，选择后者可以会在ソルジャーフロア停下，这里也有不少人需要救助。此外，在トレーニングルーム战斗胜利后，选择"谁にも言わない"可获得5000GIL。之后再乘坐电梯前往エントランス，这里仍然会有多次的固定战斗，注意事先的HP回复。

进入八番街后会遇到多个老熟人，DMW中也会追加西丝内（シスネ），她的LIMIT技是相当有特色的。扎克斯需要负责的区域是上方的LOVELESS通り，进入后两边都有需要救助的人，战斗胜利后可获得救助的人所送的饰品，分别是アミュレット和イヤリング。接下来是要救助西丝内进行BOSS战，机械系的Gイレイサー仍然用雷系魔法来主力攻击，再注意回复即可。胜利后会发生剧情，之后会收到西丝内的MAIL，商店中增加"调查课支援室"。

接下来要前往伍番魔晃炉，这里会和萨菲罗斯一起行动。沿途要开启开关以及使用梯子来上下，在06号门前和萨菲罗斯对话可继续情节，再回到到记录点附近，从梯子下去找到开关，给门恢复动力后，再去萨菲罗斯那里便可继续前进。在プレート内部的谜の施设，可在四处查看各种资料，这些劣化、古代种等资料都是和本作剧情有很大关系的。全部看过后再和萨菲罗斯对话，开始进入プレート内部追赶霍兰达（ホランダー）博士，途中会有多次的战斗，不过都没有什么难度。



章节5 みんな どこにいっちまったんだ…



掉下的扎克斯落在了教堂里，而出现在他面前的，是我们期待已久的艾莉斯（エアリス），自然，她也会加入到DMW中。和她前往伍番街スラム，途中会有战斗，对于此时的扎克斯来说只是小事。进入伍番街スラム マーケット后会发生钱被小孩偷走的剧情，先后和各处的人对话，但都无法抓住，其中的选项对结果没影响。之后艾莉斯出现，和她对话后绕一圈，这次终于抓住偷钱的小孩了。之后有选项选择，自然选择"俺がモンスターから财布を取り返してやる！"，前去伍番街スラムストリート右上的公园方向，接近后会发生战斗，胜利后金钱也被归还。

之后在マーケット会有多个小游戏可以选择，例如回收マテリア等。此外别忘记去アクセサリ屋，可获得ソーマ、ハイポーション、万能药各一个，此外还有给艾莉斯买缎带的情节。之后可前往六番街スラム公园，这个场景想必我们也似曾相识。

情节后来到零番街ハイウェイ，这里会有连续的战斗，事先记录并做好准备。在神罗大楼的67层有两个宝箱，也不要错过。乘坐电梯前往配合ルーム后，和宝条对话后，调查附近的装置可触发多个支线情节，其中调查上方的试验ポット，然后在宝条询问时依次选择"セフィロスみたいなソルジャー"、"最先端の科学技术"、"神罗にも反抗できる人间"可获得最高的1000SP。再和宝条对话一次，就会开始和バハムート·烈的BOSS战。和之前的召唤兽BOSS战一样，要特别留心它不可防御的召唤技。这次的召唤技可造成约1500的伤害，战前多利用魔石和饰品来增加HP最大值。

章节6 ソルジャーの夸りは手放すな

在支给ポット可获得ファイラ，接下来可去街上发展分支剧情，例如搜寻间谍之类的。要进行主线，可再次回到艾莉斯所在的教会，通过壹番街 驿ホーム前去。去教会后会发生情节，需要和曾前去执行新的任务。在モデオ溪谷，另一个我们期待已久的人物登场，跟随扎克斯等人前往的神罗兵中，有一个就是克劳德（クラウド），自然，他也会加入DMW。在溪谷的北部，会是一个潜入的小游戏，无论是被发现、离开潜入区域等，都会导致敌方士兵打开宝箱，自然，这个宝箱里面的东西就拿不到了。一心潜入再出来拿也不行，宝箱都会不见，所以我们要在潜入的同时打开5个宝箱。



熟悉敌人的行动路线后其实也并不困难，首先在墙边等左侧的敌兵走到中部，然后快速前去开启最左方的宝箱（パワーアタック），接下来趁没人，前去中部上方的宝箱处（ストップ）。在这里要多等一会，看到中部敌人会合后离开，趁机快速前往右下角的宝箱处（デス）。此时右侧是没有敌兵的，顺次开启右上宝箱（エルメスのくつ）以及设施入口附近的宝箱（真珠のネックレス）后进入设施。不太习惯这种小游戏的也无所谓，敌人打开全部5个宝箱后就会撤走，这样就可以直接去进入设施。

沿设施左侧前进的话，深处会有宝箱（エクスポーション），右侧前进则有存档点和电梯。记录后乘坐电梯前进，跟着就是和杰涅西斯的BOSS战。在他身上可以偷到好东西，不妨事先装备偷盗的魔石。无法回避的"漆黑の舞"会造成异常状态，尽快用万能药来回复。胜利后杰涅西斯加入DMW。

进入废屋1阶后，听完留守电话后可在右侧找到パワーリスト。此外，右上角附近调查可获得"ボイラーのハンドル"，以后会用得上。公共浴场中的宝箱暂时拿不到，先前往废屋2阶，这个地图的左侧可使用之前拿到的"ボイラーのハンドル"来关闭锅炉，然后可以去下拿到雷の腕轮，之前浴场中的宝箱也可以回去开启了，不过里面也只是魔石デスペル而已。记录后从左侧前进，在最深处是和アンジールペナンス的BOSS战，胜利后本章结束，而那把标志性的バスターソード也传承给了扎克斯。



章节7 ジェネシスは本当に死んだのか

接下来是多次强制战斗，要及时回复和调整装备，途中需要调查开关来继续前进。在中央トンネル会发生ジュノン防卫ライン攻防战，也算是个小游戏吧。敌人共有30个，完成后根据击毁的敌人数目可获得相应的奖励，全部击破可获得魔力アップ改，有敌人越过防卫线则是フェニックスの尾等。



不过无论战绩如何都是可以继续前进的。先从左下前往LV.8 アルジュノン后会遇到西丝内，对话后有相应的情节发生，这边也有好几个宝箱。回到LV.6 アルジュノン向右前进，继续打开开关前去ジュノン空港，在这里会有本章的BOSS战，对手是ガードスコーピオン，利用对手搜索时回避+攻击便可轻易获胜。

章节8 俺は神罗を舍てるかもしれない

情节之后，扎克斯又来到了伍番街スラム的教会，出门时会有强制战斗，不过这也是本章唯一一次战斗了。之后开始给艾莉斯做花车的情节，需要获得工具、木材、车轮、参考书这4样原料。下面就来给出依次获得它们的地点：

1.工具，在伍番街スラム调查发光的地点可获得。发光点有多个，没找到可调查其他的。

2.木材，前往伍番街スラム マーケット，调查アクセサリ屋附近的木材，然后在选项中选择"セブンスヘブン"可获得"ふるびた木材"。

3.车轮，前去LOVELESS通り左上，和车子旁的男人对话后获得"くたびれたタイヤ"。

4.参考书，回到伍番街スラム 教会前，调查发光点可获得"ワゴンの作り方"。

全部完成后，再前去教会和艾莉斯对话，便可完成花车的制作了。花车情节后再去和艾莉斯对话，可继续主线情节，回到神罗大楼，在支给ポット可获得エルメスのくつ，而在ソルジャーフロア出击前的选择要特别留心。

选择"もう心残りはない！"后进入下一章，将再也无法回到ミッドガル，因此在这之前要尽量完成这里的各种支线情节，并且建议在选择之前保留一个存档。特别是有关任务出现的支线情节，例如搜寻间谍之类的，现在是完成的最后期限了，否则一周任务就无法达到100%。





杰涅西斯

章节9 わかつた 会いにいく

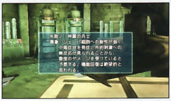
这次前去的是ニブルヘイム，一个在《FF Ⅶ》中发生过很多关键情节的地方。当然，这次同行的还有萨菲罗斯和克劳德。在广场和蒂法（ティファ）对话之后，萨菲罗斯去宿屋休息，可以在这段时间内先在村子里面逛逛。和右侧房子门前的男子对话，可开始“ニブルヘイムの七不思议”的支线情节，可参考后面分支的相关内容，注意其中各项的发生时间。不进行这个分支也没什么，但是调查村子中间的给水塔，可获得召唤“フェニックス”。这是惟一的获得机会，绝对不能错过。

再去宿屋和萨菲罗斯对话后继续主线情节，第二天前往ニブル魔晃炉，路上会留下各种照片。情节过后接近萨菲罗斯会有战斗发生，注意デスサイズ有HP吸收的效果。回到ニブルヘイム，在广场中央会有情节发生。休息之后，来到宿屋门口会遇到蒂法，于是前往神罗屋敷寻找萨菲罗斯。现在2阶右侧房间的隐藏入口现在已经可以使用了。通过梯子下去后，可前往右下角，萨菲罗斯所在的地下设施。附近两侧房间有棺材可以调查，需要先打倒敌人获得カンオケのカギ后才能打开，其中有个在睡觉的是谁想必大家都知道。カンオケのカギ用来合成时有力+1的效果，不过可获得的数量有限。

萨菲罗斯正在调查各种资料，和他见面后，可继续主线。数日后，火炎中离去的萨菲罗斯那一幕又出现在我们的面前，为了救回蒂法，需要再次前往山中的魔晃炉，在那里会有和萨菲罗斯的两连战。萨菲罗斯会经常瞬间转移，要注意攻击的命中率。八刀一闪是无法回避和防御的，中了后及时回复HP。“心ない天使を食ら”会直接使得HP为1，同样要马上回复到较高水准。途中萨菲罗斯还会召唤魔石，可优先打倒。第一战胜利后会是连续的第二战，要领和第一战差不多，但是被逼到边缘就会GAME OVER，因此在受到伤害或者防御导致退后之后，要马上再冲上去近身战斗。战斗胜利后仍然是经典镜头的再现，最后真正的“怪兽”克劳德抓住正宗，将最强战士萨菲罗斯扔到深深的魔晃河中……



章节10 俺たちは英雄だ



情节后扎克斯带着重度魔晃中毒的克劳德开始了逃亡的历程，走之前和地上的研究员对话可获得“タンスのカギ”。此时移动需要先自己确认途中没有其他敌人，然后再带着克劳德前进。各处散落的研究员日记对了解剧情有所帮助，不妨多找找看看。先去神罗屋敷2阶左下房间，利用“タンスのカギ”打开柜子后可获得战士的衣服，给克劳德换上。之后前去ニブルヘイム，战斗后要及时回到克劳德的身边，保护他不被拖走。

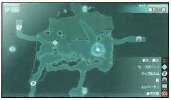
在ニブル平原则需要用路边的狙击枪来逐个干掉远处的侦察用ガンブルヘッド，射击的时候注意瞄准头部等缺少防护的部位，油桶也可多加利用。逃走为0的话可获得4个宝箱，里面分别是ドラゴンの腕轮、グラビデ、ダッシュ和サンダガ。也都是可以轻松获得的东西，无须为此多加SL。这段小游戏完成后会遇到西丝内，在她的帮助下，扎克斯换上了三轮加速逃亡。途中会有和Gエリミネーター的BOSS战，对方攻击力较高，注意防御或回避。

到达ゴンガガ村后注意回收各地的宝箱，尤其是ゴンガガ村周边这个地图中下部角落处的商店道具“调查课极秘支援室”，这里卖的东西还是相当重要的，不要错过。向里山前进，在最深处情节后会有BOSS战。之后再回到克劳德所在的メルトダウン魔晃炉，会有和霍兰达的BOSS战，之前记得存档。霍兰达会使用ものすごく臭い息来造成多种异常状态，及时用万能药回复。亚空间ミサイル是比例伤害，召唤出的多个ファニーウォーム可用クエイク、回转攻击等范围攻击手段尽快消灭。



章节11 ラスト

来到バノーラ村后，选择“降りる。”使会进入最终迷宫。进入后无法返回，当然，返回也没有其他地方可以去……在审判の渊和忘却の湖总共可以找到7个女神のマテリア的宝箱，其中审判の渊处有一个宝箱是位于右上的非直接连接的区域，



需要从地图上无显示的通道进入，具体位置如图。收集全之后，来到决别の扉，在中间的设施上放置7个女神のマテリア，上方的机关即可打开。注意马上就是强制的战斗，放置前先存档。

此时出现的Gレジレサイド攻击力相当高，三连サンダガ的威力也很可观，わしづかみ则是无法回避的1600左右的伤害。战斗前先要装备上雷系、火系无效或吸收的饰品，然后利用防御后反击的方法，胜利并没有太大问题。之后直接向上前进就是最终战了，或许大家发现还有一些区域无法进入，对这有兴趣的可参考支线情节的相关内容。

向上前进后选择“决着をつける！”就是最终BOSS战了，当然，之前先记得存档。第一形态ジェネシスアバター是物理攻击无效的，需要等它把剑插在地上，再去攻击剑上的マテリア。此时它会召唤出一堆碍手碍脚的Gシャドウサイズ，好在HP都只有5000左右。胜利之后是和杰涅西斯的单挑，对手HP有99999，保证自己的体力在对方LIMIT技“アポカリプス”的伤害值之上，胜利就只是时间问题。

最后的战斗结束后，你就可以放下PSP，来静静观看上几十分钟。之后的对话，包括战斗都是可以自动完成的，你所要做的，就是用心感受这一切。

通关奖励

通关后会有提示保存通关存档，读取该存档进行二周目的话，有以下东西继承：

①等级、能力
②物品和魔石
③资金、SP
④DMW的完成率
⑤游戏时间

以下内容不继承

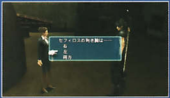
①剧情物品以及召唤、商店、增加饰品量的物品不继承。
②DMW的人物和召唤兽
③任务
④商店
⑤收到的短信

支线情节

本作中有不少支线情节，虽然并不影响主线剧情的进程，不过也会对任务、物品等方面有一定的影响，在进行主线时也不妨顺带完成。

FAN CLUB

在游戏中可以加入各个一级战士的FAN CLUB，之后可以收到相应的信息。



アンクラブ	入会条件
ジェネシスファンクラブ勉强班	和LOVELESS通り最上方ジェネシスファン对话
ジェネシスファンクラブ「赤い革コート」	八番街 喷水广场的女性（ジェネシスファン）对话
アンジールファンクラブ「森林の会」	八番街 喷水广场的女性（アンジールファン）对话
セフィロスプレミアムファンクラブ	第5章完成后，前去六番街スラム公园，正确回答女性的问题*
ザックスファンクラブ	第7章中，有发生去LV8，アルジュノン和シスネ对话的情节，本章完成后，神罗ビルエントランス接待处左侧的女性对话

*萨菲罗斯的三个相关问题，对这个系列稍有了解的人应该都可以轻松回答吧！

问题	回答
セフィロスの剣の名前は?	正宗
セフィロスの必杀技は?	スーパーノヴァ
セフィロスの利き腕は?	左

此外，在给艾莉斯做花车的情节完成之后，不要急着出击，这时候去街上逛逛，还有其他的相关情节可以发生。例如和ジェネシスファンクラブ「赤い革コート」的女性对话，选择“金持ちファンクラブと合并しろ！”，然后再去和ジェネシスファンクラブ勉强班的女性处，可有相关合并的情节。

体力测定

“章节5 みんな どこにいっちまったんだ…”完成后，前去トレーニングルーム和研究员对话，便可进行体力测定，注意把握时机便可连续进行スクワット。胜利后可获得相应物品，在另一个分支情节中会发生作用。

胜利数	入手アイテム
1	神罗配膳台设计图
2	神罗制セラミック
3	神罗制キャタピラ
4	神罗制はんだ

マテリアルーム 和マテリアルーム的研究员对话，可开始“マテリアハンター・ザックス”中的“魔晃石を求めて”系列任务。获得各种魔晃石后再回来和研究员对话，便可交换相应的魔石。

ニブルヘイム的七不思议

到达ニブルヘイム后，和广场右侧房前的男子对话，便可开始这一支线情节，同样需要解决一个，回去和他对话后才可以开始下一个。



七不思议之❶

调查广场中间的给水塔，可发现召唤魔石フェニックス，再回去和他对话即可。

七不思议之❷

调查宿屋2阶的少女画像确认变化之后，会发现宿屋的老板前去那个房间，等他进去之后再前去便可发现真相。获得2000ギル，回去对话后完成。

七不思议之❸

ニブル山山道右侧分支最深处，会遇到不同颜色的ボム，自爆之前打倒它们可获得“金のカケラ”，回去和男子对话，可获得防御即死的“セーフティービット”。

七不思议之❹

需要打开神罗屋敷2阶的金库，也是相对而言较难的一个谜题。旁边的纸上有提示，具体数字各人的情况不同，需要自己从钥匙孔中去数。

七不思议之❺

剧情进展到章节9，可以前去神罗屋敷的地下后才可继续，打倒敌人获得カンオケのカギ，然后找到有人睡觉的棺材即可，记得要马上回去报告，再回来进行主线情节。

七不思议之❻

剧情进展到到ニブルヘイム起火时，和宿屋右侧房前的少年对话后去救出他的母亲，有时间限制，可事先存档，完成后获得魔石“力アップ改贰”

七不思议之❼

剧情进展到第10章和克劳德离开神罗屋敷后，会收到少年发来的信息，在该地图的右上附近可获得魔石“ウォール”，至此本支线全部完成。

番目	提示	内容	场所
1番目	收まりきらない知识の证	不在书架上的书的数量	2阶右侧房间
2番目	いみ嫌われる存在	幽灵的数量	1阶右侧房间
3番目	うれしきは田舎の母の心遣い	バカリンゴ以及它制成的罐头	2阶左侧房间
4番目	4本の足で休息をとるもの	椅子数量	1阶左侧房间

打开金库后可获得魔石“急所斩り”，附加了力+15，这个阶段还是有些用的。

ウータイ的间谍

第5章完成后，和LOVELESS通的ソルジャー2ND对话后可开始这一支线情节。每找到一个间谍，就会追加“ウータイ战争终结作战”中“ウータイ特殊部队圆月轮”系列的一个任务。

注意要找到第一个后才能去找下一个，全部完成后获得奖励“ウォルナット材”，在花车制作的支线情节中会有作用。

序号	场所
1	LOVELESS通り左上走动的男子对话3次
2	伍番街スラム マーケット和士兵对话3次
3	神罗ビル エントランス、电梯中出来的男子
4	喷水广场台阶上的女子
5	神罗ビル 展示ルーム中央的男子
6	伍番街スラム 公园中的男子

最终迷宫的隐藏区域

最终迷宫存在无须前去就可以正常通关的区域，例如咒缚の槛和咆哮の牙的部分。要想进入这些区域，首先要去查看各区域的LOVELESS的石碑。全部查看之后，忘却の湖可调查战斗的点就有6个，全部战胜之后，上方通道的封印就会解开。这些敌人会有些有利状态，可用魔法デスペル等解除。

进入咒缚の槛后会有各种被封印的门，需要打倒各类敌人来获得相应的钥匙。在各牢狱中会发现很多宝箱，而016和031的钥匙拿到后可通往上方的咆哮の牙，打开铁格子后，需要和キングベヒーモス战斗，胜利后可通过它身后的门回到诀别の扉。



任务详解

任务概述

任务系统是本作的核心内容，最强劲的装备，最凶猛的敌人，都会在这里出现；要想取得大部分召唤兽以及商店，也必须要完成相应的任务，相信大家在任务中所花的时间比主线剧情还要长得多。我们先来说一下大致情况，之后会对重点任务进行较详细的解说。



①在记录点处才可进行任务，此时按△键打开菜单，会发现任务(ミッション)处于可选择状态，进入后选择自己想进行的任务即可。

②任务的出现条件有数种，有的随着主线剧情进展而增加，有的需要完成特定支线情节或者和特定人物对话，也有的需要打倒特定敌人等，而最多的是需要完成列表中的上一项任务。各任务的具体条件可参考后面给出的任务一览表。

③新出现的任务有“NEW”标志，而已经完成了的任务则会打上“济”的标记，所有任务全部完成可是会有非常强的奖励哦！

④任务处所显示的难度并不是固定的，而是参考敌方强度和我方能力所给出的相对估计。VERY EASY～NORMAL难度的任务一般可轻松完成，HARD以上最好事先存档。

⑤进入任务后，可打开菜单再次选择任务而临时中止该任务，之后可再次来尝试。中止前所获得的道具、开启的宝箱均会保留，对于一些敌人很强的任务，先去开启各处宝箱，然后退出存档，这也是比较常用的做法。

⑥在任务中，战斗不能同样会导致GAME OVER的，因此要尽量维持自动复活状态，并且针对敌人的情况及时调整状态防御、属性吸收等装备。

⑦任务的地图经常被限制在部分区域中，而在地图上可见的BOSS则经常位于各处的角落中，打倒BOSS便可完成该任务，并获得相应的奖励。

⑧途中的敌人较多，而且强度也不弱，平时前进时贴墙走可明显降低遇敌几率，不过有些地形还是无法完全避过的，例如过桥。此外，贴墙走也会造成视野不佳，容易漏过宝箱，要经常使用LR键来观察较远处的情形。在草原上的话，无边可走，战斗不可避免，要做好充分准备，并且尽快寻找BOSS所在的位置。

重点解说

中后期的任务还是有相当难度的，即使等级提升再高，也会有大量的VERY HARD任务。想顺利完成全任务100%，还有些需要注意的地方。



①注意进行任务的先后次序，有些任务可获得增加饰品数量、召唤兽、商店的物品，这些就应该尽早完成。这些都能明显给予我方帮助，具体任务在之前都已经单独列出了。

②中期就开始利用魔石的合成来有效增加附加的能力，使得我方的关键能力得以强化。前期HP+200%就可以带来很多便利，后期HP+999%再配合HP限界突破已经是基本装备了。

③确定所需魔石并逐步将所需能力转移到它们身上，这方面可参考之前的魔石推荐。此外针对不同需要，及时更换パワードスーツ(エネルギースーツ)、黑装束(マジックマスター)来在强化物理和魔法方面进行切换。

④界限突破系的装备是后期任务所不可或缺的，特别是HP和伤害的界限突破，虽然有多个入手方式，还是以完成“より贵重なものを…”系列的相应任务来得比较简单，后期可更换成相应的源氏装备。

⑤针对敌人的异常状态攻击，スーパーリボン(リボン)是常备装备之一，没有入手之前，按照即死>停止>グロッキー>沉默来优先选择相应的饰品，也可利用魔石的组合(状态攻击效果的魔石+状态异常防御魔石)来予以补充。

⑥有几类特殊敌人需要用相应的办法解决，例如グランドホーン系的，初期还只是物理魔法都没多大伤害，后期干脆就是物理、魔法都无效……部分DMW技可以造成伤害，例如斩铁剑之类的，不过更常用的还是暗黑和扔钱。ムーバー系也是类似情况，不过HP都比较少，此外パンチ也有效，当然也可以用暗黑和扔钱。



疯狂的后援团 在街上到处乱逛可以看到一些女性组成的一级战士后援团，其中杰涅西斯和安吉尔的团队最为活跃，杰涅西斯甚至有两个后援团，其中一个专门以解读《Loveless》

对女神ミネルヴァ作战方案

本作的最强敌人就是谜の大空洞系列的最终任务：君临する神。我们面对的是女神ミネルヴァ，初次来这里可能会觉得几乎没有胜算，无论中了什么攻击都是99999伤害，裁きの矢甚至可以将99999HP+自动复活状态的扎克斯一下干掉，连复活的机会都没有……不过掌握关键之后，本战实际上是相当简单的。



先来看看女神有哪些招式：

①クリムゾンフレア，追踪魔法，推荐防御
②トゥールハンマー，发动较慢的魔法攻击，可轻松回避
③コキュートス，魔法攻击
④フォトンフェザー，多段攻击，接近ミネルヴァ的话会只有很少能够攻击到扎克斯。
⑤モーメントスラッシュ，连续攻击，可造成相当大的伤害，推荐防御。
⑥祝福の光，回复50000左右的HP。
⑦绝对结界，无敌
⑧アンチマジック，魔法无效
⑨裁きの矢，无法回避和防御，特大伤害+MP、AP为0+全部有利状态解除
⑩アルテマ，最强魔法攻击



事先的准备还是要做的，首先，要有2个附加HP+999%的魔石，或者能保证最大HP为99999就可以了；其他能力方面，体力和精神提升到255，魔力有个150左右也就差不多了，力和运无所谓。实际上，饰品装备能力+100的サイドリッツ后，魔石方面有体力、精神各一个+100就足够了。具体装备如下：

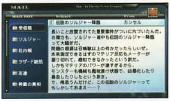
魔石：ぶんどる、舍て身パンチ(或者マジカルパンチ)、ウォール、フルケア(ケアルガ、れんぞくま)
饰品：源氏の铠、源氏の小手(或インビンシブル)、源氏の兜、サイドリッツ

如果使用マジカルパンチ的话，在裁きの矢后需要回复MP来保证伤害。フルケア在前一个任务(エネルギー生命体)的BOSS身上稀有偷取，没有的话，使用ケアルガ+れんぞくま来保证回复量。如果使用舍て身パンチ的话，可将MP不消费的源氏の兜替换为源氏の盾，这样魔石上ウォール也不用装了，可替换为其他魔石。在ミネルヴァ身上可以偷盗99个フェニックスの尾，因此ぶんどる或者偷盗还是有必要带上的。

战斗方面也比较简单，保持自动复活状态，使用パンチ不断进攻即可。敌方的魔法攻击都是无属性的，属性吸收无效，不过处于ウォール状态，再加体力精神255，防御后伤害也就在15000左右，有源氏の铠的徐徐回复，甚至还不需要马上回复。モーメントスラッシュ可造成重大伤害，及时防御+回复。最大难关仍然是裁きの矢，此时伤害约在30000左右，中了后马上使用フェニックスの尾来维持自动复活状态，没有装备源氏の盾的话，接着要使用ウォール来降低伤害，平时ウォール效果消失后也要及时补上。装备了源氏の盾后，要用エリクサー来回复MP和AP，然后继续用パンチ攻



击。她经常会在裁きの矢后冲过来用モーメントスラッシュ，要及时防御。アルテマ在ウォール+防御时约会造成近60000的伤害，中了后及时回复。总之，保证自己的自动复活和ウォール状态，并且保证回复和防御、回避所需的MP和AP。祝福の光回复量可忽略，绝对结界后可专心防御和回复，等她的无敌时间很快过去后再投入攻击，战斗胜利只是时间问题。



胜利后会收到カンセル发来的"传说のソルジャー降临"信息，而获得的ゴッドスレイヤー全限界突破的效果也会使得接下来的战斗更加轻松，全任务100%也就在眼前！

任务一览



名称	任务奖励	出现条件
神罗カンパニー		
训练ミッション		
神罗军 基本训练	エリクサー	初期
神罗军 应用训练	英雄の药	第9章完成后
神罗军 50人组手	英雄の药×2	任务"神罗军 应用训练"完成后
神罗军 100人组手	ブラックベルト	任务"神罗军 50人组手"完成后
神罗军 200人组手	HPアップ改贰	任务"神罗军 100人组手"完成后
神罗军 1000人组手	ぶんどる	任务"神罗军 200人组手"完成后
治安维持部队		
兵士の挑战	神罗保式防具	在LOVELESS通り和神罗士兵对话
兵士の再挑战	サイレス	任务"兵士の挑战"完成后
兵士の再々挑战	フォースロット	任务"兵士の再挑战"完成后
兵士の本气モード	フォースブレス	任务"兵士の再々挑战"完成后
兵士の新兵器	冰の腕轮	任务"兵士の本气モード"完成后
兵士の最终兵器	デブチョコボの羽	任务"兵士の新兵器"完成后
兵器开发局		
次期主力兵器テスト	回转攻击	第5章完成后
新型マシン兵登场!	ケアルラ	任务"次期主力兵器テスト"完成后
打倒ジェネシス军	サンダガ	任务"新型マシン兵登场!"完成后
暴走军团を止めろ!	川チョコボの腕轮	任务"打倒ジェネシス军"完成后
市街战テスト	グラビガ	任务"暴走军团を止めろ!"完成后
统括からの依赖	クリスタルブレス	任务"市街战テスト"完成后
新装备体系计画		
市街战特殊部队	デブチョコボの羽根	任务"统括からの依赖"完成后
サイバー妨害工作	ドレイガ	任务"市街战特殊部队"完成后
盗まれた神罗兵器	魔力アップ改贰	任务"サイバー妨害工作"完成后
移动炮台を破坏せよ!	ハイジャンプ	任务"盗まれた神罗兵器"完成后
ダンジョンの战い	ストップターン	任务"移动炮台を破坏せよ!"完成后
新兵器比较试验	デブチョコボの羽	任务"ダンジョンの战い"完成后
特务兵器研究所		
特务兵器登场	ルナハープ	任务"新兵器比较试验"完成后
强袭! 特务マシン	英雄の药	任务"特务兵器登场"完成后
新锐机"タランチュラ"	エナジー	任务"强袭! 特务マシン"完成后
神罗机械化部队	クリスタルの小手	任务"新锐机"タランチュラ""
デスマシーン强化计画	神罗保式防具改	任务"神罗机械化部队"完成后
"スパイダー"最终形态	アダマンタイト×5	任务"デスマシーン强化计画"完成后

分类	名称	出现条件
モンスター调查计画		
ミッドガル・モンスター		
发端……はじまり	ポイズン	第3章完成后和八番街喷水广场台阶上的男性对话
郊外…接近	炎の腕轮	第3章完成后和LOVELESS通り的女性对话
伍番街……出没	フェニックスの尾	第5章完成后和伍番街スラム マーケット的女子对话
スラム街……自卫团	炎の指轮	和伍番街スラム ストリート的女子对话
街道……封锁	精神アップ	第5章完成后和神罗ビル エントランス台阶上的神罗兵对话
荒野…真实	冰の指轮	上一任务完成后和神罗ビル 展示ルーム的研究员对话
モンスターレポート		
ミッドガル	回转攻击	第5章完成后
モデオヘイム	毒の冲击	第6章完成后
ニブルヘイム	APアップ改	第9章完成后
ニブルヘイムII	属性防御	第10章完成后
コンガガ	精神アップ改	第10章完成后
ワールド	クエイク	任务"コンガガ"完成后
モンスター事件		
未确认モンスター	ゴンガガ商会	任务"ワールド"完成后
モンスター排除命令	山チョコボの腕轮	任务"未确认モンスター"完成后
飞行モンスター事件	スカイサイレス	任务"モンスター排除命令"完成后
ムーバ亚种	爆裂剑	任务"飞行モンスター事件"完成后
封锁された洞窟	プラチナバングル	任务"ムーバ亚种"完成后
无人岛作战	カイザーナックル	任务"封锁された洞窟"完成后
未探查领域 调查计画		
孤岛を调查せよ	ギザール野菜×3	任务"无人岛作战"完成后
荒野を调查せよ	デブチョコボの羽×3	任务"孤岛を调查せよ"完成后
未知の岛を探索せよ	フェニックスの尾×2	任务"荒野を调查せよ"完成后
采掘施设を调查せよ	エナジー	任务"未知の岛を探索せよ"完成后
落盘を调查せよ	ミスリルマイン商事	任务"采掘施设を调查せよ"完成后
先を阻むものを调查せよ	エナジー	任务"落盘を调查せよ"完成后
さらなる未知を探して		
洞窟を调查せよ	回转攻击	任务"先を阻むものを调查せよ"完成后
新种を调查せよ	ヘルサンダガ	任务"洞窟を调查せよ"完成后
更なる新种を调查せよ	ウィザードブレス	任务"新种を调查せよ"完成后
未知の洞窟を调查せよ	SPターボ攻击	任务"更なる新种を调查せよ"完成后
深き洞窟を调查せよ	妖精の指轮	任务"未知の洞窟を调查せよ"完成后
大いなる恶魔を调查せよ	金のかみかざり	任务"深き洞窟を调查せよ"完成后

为主。不过最为疯狂的还数安吉尔的后援团，当安吉尔和杰涅西斯殉职的消息传出去之后，安吉尔后援团中一位有家有子的女士居然抛下了家庭打算四处追寻安吉尔的足迹，如果我们不阻止她，魔晃都市就又多了一个孤儿了……

ジェネシス軍を倒せ!		
分类	名称	出现条件
侵攻! ジェネシス軍		
海岸の敵を討て!	ブロンズワングル	第3章完成后
大型兵器を破壊しろ!	アイアンバングル	任务"海岸の敵を討て!"完成后
コピー軍団を倒せ!	APアップ	第4章完成后
デスマシーン破坏作战	体力アップ	任务"コピー軍団を倒せ!"完成后
デスマシーン队を叩け!	ミスリルの小手	任务"デスマシーン破坏作战"完成后
ミッドガル防卫作战	ミスティール	第5章完成后
ジェネシス軍大攻势!		
スラムの敵を攻击せよ!	雷の腕轮	第6章完成后
输送船を夺回せよ!	MPアップ改贰	第7章完成后
敵の据点を攻击せよ!	魔法剑ファイア	任务"输送船を夺回せよ!"完成后
攻击计画を阻止せよ!	魔法剑サンダラ	任务"敵の据点を攻击せよ!"完成后
敵の姿を追いかけろ!	魔よけのおふだ	第9章完成后
荒野の敵を阻止せよ!	クリスタルの小手	第10章完成后
激斗! ジェネシス軍		
紧急事态	银の腕轮	任务"荒野の敵を阻止せよ!"完成后
洞窟基地を破坏せよ!	魔法剑ファイガ	任务"紧急事态"完成后
奇袭! ミッドガル	アスピガ	任务"洞窟基地を破坏せよ!"完成后
据点破坏作战	ドレイン剑	任务"奇袭! ミッドガル"完成后
决战! ミッドガル	回转攻击・改	任务"据点破坏作战"完成后
魔晃施设夺还	ふきとばし	任务"决战! ミッドガル"完成后
进化するジェネシス軍		
マテリア夺还作战	电击	任务"魔晃施设夺还"完成后
强化コピーの胁威	死のジャンプ	任务"マテリア夺还作战"完成后
强化コピー军团	ミスリル×3	任务"强化コピーの胁威"完成后
ミッドガル 再び	フレア	任务"强化コピー军团"完成后
コピー工场を破坏せよ!	アダマンタイト	任务"ミッドガル 再び"完成后
最强コピー登场!	SPターボ魔法	任务"コピー工场を破坏せよ!"完成后
最强コピー军团を倒せ!		
コピー军团を迎击せよ!	英雄の药×3	任务"最强コピー登场!"完成后
コピー基地を强袭せよ!	英雄の药×2	任务"コピー军团を迎击せよ!"完成后
特殊部队を歼灭せよ!	ウォール	任务"コピー基地を强袭せよ!"完成后
コピー军团を追击せよ!	アルテマ	任务"特殊部队を歼灭せよ!"完成后
コピー军团を击破せよ!	デブチョコボの羽×3	任务"コピー军团を追击せよ!"完成后
ジェネシス军团の最后	Sターボ攻击	任务"コピー军团を击破せよ!"完成后





ウータイ战争终结作战		
分类	名称	出现条件
ウータイ残党を追え!		
ウータイ兵 发见	エリクサー	第2章完成后
对ソルジャーモンスター	防弹チョッキ	任务"ウータイ兵 发见"完成后
脱出兵追击	ライブラ	任务"对ソルジャーモンスター"完成后
潜伏中の敵を倒せ	マッスルベルト	任务"脱出兵追击"完成后
侵入者を阻止せよ	沈默の冲击	任务"潜伏中の敵を倒せ"完成后
ウータイ残党を探せ	ポイズン剑	任务"侵入者を阻止せよ"完成后
ウータイ残党の暗跃		
コレル矿山の敵を讨て	雷の指轮	任务"ウータイ残党を探せ"完成后
スラム地区の敵を讨て	金の腕轮	任务"コレル矿山の敵を讨て"完成后
神罗ビルの敵を讨て	烈火の腕轮	任务"スラム地区の敵を讨て"完成后
ウータイへ进击せよ	APアップ改贰	任务"神罗ビルの敵を讨て"完成后
ウータイの敵を讨て	エルメスのくつ	任务"ウータイへ进击せよ"完成后
"ウータイ五圣"を倒せ	ウータイ秘密ショップ	任务"ウータイの敵を讨て"完成后
ウータイ特殊部队"圆月轮"		
侦察部队を倒せ	ポイズンターン	第1个间谍发现后
先行部队を倒せ	停止の冲击	第2个间谍发现后
据点の敵を倒せ	パワーリスト	第3个间谍发现后
机动部队を倒せ	ダイヤブレス	第4个间谍发现后
本据地の敵を倒せ	デス	第5个间谍发现后
暗杀部队を倒せ	山チョコボの腕轮	第6个间谍发现后
ウータイ残党 ふたたび		
反神罗组织の再编	英雄の药×2	任务""ウータイ五圣"を倒せ"完成后
ザックスの抹杀	暗黑	任务"反神罗组织の再编"完成后
ミッドガルへの潜入	アダマンタイト×5	任务"ザックスの抹杀"完成后
スラムでの待机	钱投げ	任务"ミッドガルへの潜入"完成后
反神罗组织の据点	英雄の药×3	任务"スラムでの待机"完成后
对ソルジャーの据点	月の腕轮	任务"反神罗组织の据点"完成后
圆月轮队を坏灭せよ		
指挥官を抹杀せよ	3连サンダガ	任务"对ソルジャーの据点"完成后
ウータイ残党をたたけ	プラチナバングル	任务"指挥官を抹杀せよ"完成后
圆月轮队をたたけ	デスペル剑	任务"ウータイ残党をたたけ"完成后
圆月轮队を歼灭せよ	ゴブリンパンチ	任务"圆月轮队をたたけ"完成后
再编成を阻止せよ	ロイヤルクラウン	任务"圆月轮队を歼灭せよ"完成后
ウータイ平定せよ	マジカルパンチ	任务"再编成を阻止せよ"完成后

宝条研究室		
分类	名称	出现条件
サンプルモンスター—LV1		
实验体 百壹号	ファイア	第2章完成后
实验体 百贰号	アミュレット	第3章完成后
实验体 百参号	雷の指轮	第4章完成后
实验体 百四号	ドレイン	第5章完成后
实验体 百伍号	毒の冲击	第6章完成后
实验体 百六号	ドレイラ	第6章完成后
サンプルモンスター—LV2		
实验体 百七号	ケアルガ	第9章完成后
实验体 百八号	ファイガ	第9章完成后
实验体 百九号	死の冲击	第10章完成后
实验体 百拾号	ウォール	任务"实验体 百九号"完成后
实验体 百拾号	デブチョコボの羽	任务"实验体 百拾号"完成后
实验体 百拾号	アスピル剑	任务"实验体 百拾壹号"完成后
サンプルモンスター—LV3 实验体		
百拾号	スカイポイズン	任务"实验体 百拾贰号"完成后
实验体 百拾号	デスターン	任务"实验体 百拾参号"完成后
实验体 百拾伍号	铁拳パンチ	任务"实验体 百拾号"完成后
实验体 百拾六号	プラチナバングル	任务"实验体 百拾伍号"完成后
实验体 百拾七号	クリスタルオーブ	任务"实验体 百拾六号"完成后
实验体 百拾八号	ダークマター×5	任务"实验体 百拾七号"完成后
サンプルモンスター—LV4		
实验体 百拾九号	属性剑	任务"实验体 百拾九号"完成后
实验体 百拾九号	マジカルパンチ	任务"实验体 百拾九号"完成后
实验体 百廿壹号	フレア	任务"实验体 百拾九号"完成后
实验体 百廿贰号	デブチョコボの羽×5	任务"实验体 百廿壹号"完成后
实验体 百廿参号	クエイク	任务"实验体 百廿贰号"完成后
实验体 百廿四号	リボン	任务"实验体 百廿四号"完成后

贵重なものを求めて……		
分类	名称	出现条件
アイテムを求めて		
闭山した炭矿のアイテム	フェニックスの尾	第2章完成后
无人岛のアイテム	チョコボの腕轮	任务"闭山した炭矿のアイテム"完成后
スラム外のアイテム	ジャンプ	任务"无人岛のアイテム"完成后
深き洞窟のアイテム	ダークマター×2	任务"スラム外のアイテム"完成后
埋もれているアイテム	ルナハープ	任务"深き洞窟のアイテム"完成后
炭矿のアイテムII	英雄の药	任务"埋もれているアイテム"完成后
ミッドガル都市开发部门		
第一次スラム开发计画	デブチョコボの羽×2	第5章完成后, 和神罗ビル エントランス的男性对话
第二次スラム开发计画	英雄の药×2	任务"第一次スラム开发计画"完成后
魔晃采掘施设调查任务	ルナハープ×2	任务"第二次スラム开发计画"完成后
群生地调查任务	エリクサー×20	任务"魔晃采掘施设调查任务"完成后
フェニックス计画	医术の心得	任务"群生地调查任务"完成后
地下都市计画	ルナハープ×2	任务"フェニックス计画"完成后
アイテムハンター・ザックス		
草原のアイテム	デブチョコボの羽	任务"炭矿のアイテムII"完成后
孤岛のアイテム	アダマンタイト	任务"草原のアイテム"完成后
合成のアイテム	ダークマター×3	任务"孤岛のアイテム"完成后
洞窟のアイテム	デブチョコボの羽	任务"合成のアイテム"完成后
炭矿のアイテム	英雄の药×2	任务"洞窟のアイテム"完成后
荒地のアイテム	ミスリル×3	任务"炭矿のアイテム"完成后
清扫屋ザックス		
洞窟のモンスターの……	ミスリル	任务"荒地のアイテム"完成后
闭锁炭矿に残された……	ハナルーブ	任务"洞窟のモンスターの……"完成后
秘密施设に隐された……	デブチョコボの羽	任务"闭锁炭矿に残された……"完成后
荒野に隐された……	ミスリル	任务"秘密施设に隐された……"完成后
草原に埋藏された……	光の腕轮	任务"荒野に隐された……"完成后
隐された古代の……	デブチョコボの羽×3	任务"草原に埋藏された……"完成后
企业クラッシャー・ザックス!		
都市开发部门	英雄の药×3	任务"隐された古代の……"完成后
宇宙开发部门	デブチョコボの羽×3	任务"都市开发部门"完成后
报道部门	ミスリル×3	任务"宇宙开发部门"完成后
治安维持部门	ミスリル×3	任务"报道部门"完成后
兵器开发部门	ドレイガ	任务"治安维持部门"完成后
科学部门	ハイジャンプ	任务"兵器开发部门"完成后
マフィア对策プロジェクト		
通称マルコーの男	デブチョコボの羽×4	任务"科学部门"完成后
マルコーの男・再び	ミスリル×5	任务"通称マルコーの男"完成后
マルコーの男・激战	アダマンタイト×5	任务"マルコーの男・再び"完成后
マルコーの男・草原に	金の延べ棒	任务"マルコーの男・激战"完成后
マルコーの男・哀愁	ダークマター×10	任务"マルコーの男・草原に"完成后
マルコーの男・黄昏	英雄の药×10	任务"マルコーの男・哀愁"完成后





より貴重なものを・・		
分类	名称	任务奖励 出现条件
回收任务		
积荷回收任务	ハチマキ	第3章完成后和ブリ－フィングルーム处的ソルジャ－3RD对话
不法品回收任务	星のペンダント	任务“积荷回收任务”完成后
物资回收任务	ダイヤの小手	任务“不法品回收任务”完成后
补给物资回收任务	真珠のネックレス	任务“物资回收任务”完成后
代理人任务	冷きの腕轮	任务“补给物资回收任务”完成后
2回目の代理人任务	エルメスのくつ	任务“代理人任务”完成后
贵重なものを求めて		
破坏计画	アイテム合成の书	第4章完成后
第2次破坏计画	キーホルダー	任务“破坏计画”完成后
魔晃炉突入作战	雷鸣の腕轮	任务“第2次破坏计画”完成后
第2次魔晃炉突入作战	ドラゴンの腕轮	任务“魔晃炉突入作战”完成后
第3次魔晃炉突入作战	バックパック	任务“第2次魔晃炉突入作战”完成后
アクセサリー回收任务	ショックの冲击	任务“第3次魔晃炉突入作战”完成后
能力开发プロジェクト		
Pの未来予知 LV1	黑头巾	任务“アクセサリ－回收任务”完成后
Pの未来予知 LV2	极光の腕轮	任务“Pの未来予知 LV1”完成后
Pの未来予知 LV3	海チョコボの腕轮	任务“Pの未来予知 LV2”完成后
Pの未来予知 LV4	金のかみかざり	任务“Pの未来予知 LV3”完成后
Pの未来予知 LV5	极光の腕轮	任务“Pの未来予知 LV4”完成后
Pの未来予知 LV6	アダマンバングル	任务“Pの未来予知 LV5”完成后
Pからのコンタクト		
ファーストコンタクト	ねじりハチマキ	任务“Pの未来予知 LV6”完成后
セカンドコンタクト	盗贼の小手	任务“ファーストコンタクト”完成后
サードコンタクト	ハチマキ	任务“セカンドコンタクト”完成后
フォースコンタクト	ミスリルの腕轮	任务“サードコンタクト”完成后
变化の予兆	烈火の腕轮	任务“フォースコンタクト”完成后
ブレイクスルー	インビンシブル	任务“变化の予兆”完成后
孤儿脱走事件		
洞窟へ逃げた少年	空チョコボの腕轮	任务“ブレイクスルー”完成后
荒地へ逃げた长男	金の腕轮	任务“洞窟へ逃げた少年
无人岛へ逃げた少女	空チョコボの腕轮	任务“荒地へ逃げた长男”完成后
荒地へ逃げた次男	パワードスーツ	任务“无人岛へ逃げた少女”完成后
洞窟へ逃げた双子	エネルギースーツ	任务“荒地へ逃げた长男”完成后
荒地へ逃げた末子	ウィザードブレス	任务“洞窟へ逃げた双子”完成后
アクセサリ职人		
スカウントマン・旅立ち	お守り	任务“荒地へ逃げた末子”完成后
スカウントマン・ニアミス	妖精の指轮	任务“スカウントマン・旅立ち”完成后
スカウントマン・停滞	守りの指轮	任务“スカウントマン・ニアミス”完成后
スカウントマン・苛立ち	モグのお守り	任务“スカウントマン・停滞”完成后
スカウントマン・焦燥	ねじりハチマキ	任务“スカウントマン・苛立ち”完成后
スカウントマン・决意	エネルギースーツ	任务“スカウントマン・焦燥”完成后





マテリアハンター・ザックス		
分类	名称	任务奖励 出现条件
マテリアハントはじめます		
再战！ イフリート	イフリートマテリア	第2章完成后
对决！ 雷神鸟	サンダー	任务“再战！ イフリート”完成后
激突！ ジェネシス军	HPアップ	任务“バノーラ村”完成后
强敌！ バハムート	バハムートマテリア	任务“激突！ ジェネシス军”完成后
追迹！ 宝条モンスター	リジョネ	任务“强敌！ バハムート”完成后
强大！ 谜のマテリア	オーディンマテリア	任务“追迹！ 宝条モンスター”完成后
魔晃石を求めて		
精神の魔晃石	精神の魔晃石	和神罗ビル ソルジャーフロア マテリアルーム的研究员对话
体力の魔晃石	体力の魔晃石	任务“精神の魔晃石”完成后
魔力の魔晃石	魔力の魔晃石	任务“体力の魔晃石”完成后
HPの魔晃石	HPの魔晃石	任务“魔力の魔晃石”完成后
力の魔晃石	力の魔晃石	任务“HPの魔晃石”完成后
运の魔晃石	运の魔晃石	任务“力の魔晃石”完成后
地狱めぐり		
ビルの电波地狱	ストップ剑	任务“追迹！ 宝条モンスター”完成后
无人岛の电波地狱	ステータス防御	任务“ビルの电波地狱”完成后
荒地の电波地狱	属性攻击	任务“无人岛の电波地狱”完成后
炭矿の电波地狱	魔力アップ改贰	任务“荒地の电波地狱”完成后
草原の电波地狱	ステータス攻击	任务“炭矿の电波地狱”完成后
洞窟の电磁波地狱	ヘルサンガ	任务“草原の电波地狱”完成后
美人お宝ハンターからのメール		
谜のメール その1	マバリア	在第4章收到美人お宝ハンター的短信后
谜のメール その2	バリア	任务“谜のメール その1”完成后
谜のメール その3	HPアップ改	任务“谜のメール その2”完成后
谜のメール その4	急所斩り	任务“谜のメール その3”完成后
谜のメール その5	魔力アップ改	任务“谜のメール その4”完成后
谜のメール その6	暗黑	任务“谜のメール その5”完成后

匿名希望からのお宝情報		
お宝情报 その1	回转攻击・改	任务“谜のメール その6”完成后
お宝情报 その2	HPアップ改贰	任务“お宝情报 その1”完成后
お宝情报 その3	精神アップ改贰	任务“お宝情报 その2”完成后
お宝情报 その4	爆裂剑	任务“お宝情报 その3”完成后
お宝情报 その5	ヘルファイガ	任务“お宝情报 その4”完成后
お宝情报 その6	バハムート烈マテリア	任务“お宝情报 その5”完成后
ユフィの予告状		
予告状	3连ファイア	任务“お宝情报 その6”完成后
また予告状	死のジャンプ	任务“予告状”完成后
今度こそ予告状	电击	任务“また予告状”完成后
S.O.S?	フレア	任务“今度こそ予告状”完成后
S.O.S	アイテム达人	任务“S.O.S?”完成后
S.O.S……?	ストップ剑	任务“S.O.S”完成后

世界の谜を求めて		
分类	名称	任务奖励 出现条件
サボテンダーの秘密		
どこ? サボテンダー	マッスルベルト	任务“ジェネシス军を倒せ！→侵攻！ジェネシス军→コピー军团を倒せ！”中，干掉该任务BOSS上方的サボテンダー
サボテンダー??	チャンピオンベルト	任务“どこ? サボテンダー”完成后
发见? サボテンダー	サボテンのトゲ	任务“サボテンダー??”完成后
トンベリの探索		
トンベリを见つけろ！	银の腕轮	任务“贵重なものを求めて…→アイテムを求めて→埋もれているアイテム”中，打倒右上角最深处的トンベリ
トンベリだらけ	ギザールの野菜	任务“トンベリを见つけろ！”完成后
マスタートンベリ	トンベリの包丁	任务“トンベリだらけ”完成后
海边でGOGO！		
バカンスのはじまり	ダークマター	任务“ジェネシス军を倒せ→ジェネシス军大攻势→输送船を夺回せよ！”完成后
今度こそバカンスか?	ギザールの野菜	任务“バカンスのはじまり”完成后
そろそろバカンスに…	英雄の药	任务“今度こそバカンスか?”完成后
浜边でWOWWOW！		
バカンス取りたい！	フェニックスの尾	任务“そろそろバカンスに…”完成后
マジにバキアンス希望	ミスリル	任务“バカンス取りたい！”完成后
バカンス なの?	アダマンタイト	任务“マジにバキアンス希望”完成后

谜の大空洞		
分类	名称	出现条件
地下へのいざない		
地下洞窟	エイジスの腕轮	任务“マテリアハンター・ザックス→匿名希望からのお宝情报→お宝情报 その6”完成后
探查开始	魔法剑サンダガ	任务“地下洞窟”完成后
痕迹アリ	ルーンの腕轮	任务“探查开始”完成后
ジェネシスの妨害	ハイジャンプ	任务“痕迹アリ”完成后
ジェネシスの暗跃	ウォール	任务“ジェネシスの妨害”完成后
ジェネシスの胁威	エリクサー	任务“ジェネシスの暗跃”完成后
せめぎあい		
第三势力	ポイズンターン	任务“ジェネシスの胁威”完成后
暴走した兵器	英雄の药×2	任务“第三势力”完成后
探索续行	属性剑	任务“暴走した兵器”完成后
新ルート发见	エナジー	任务“探索续行”完成后
下层への道	铁拳パンチ	任务“新ルート发见”完成后
マテリア反应アリ		任务“下层への道”完成后
何を求めるのか…		
彻头彻尾	ハンマーパンチ	任务“マテリア反应アリ”完成后
ジェネシスの挑战	守りの指轮	任务“彻头彻尾”完成后
ジェネシスの新兵器	グラビデ	任务“ジェネシスの挑战”完成后
ジェネシスの超兵器	マジカルパンチ	任务“ジェネシスの超兵器”完成后
ウータイ精锐部队	エスコートガード	任务“ジェネシスの超兵器”完成后
ウータイ军を乗り越えて	フレア	任务“ウータイ精锐部队”完成后
伏魔殿		
ジェネシスの野望	カイザーナックル×4	任务“ウータイ军を乗り越えて”完成后
ジェネシスの情热	デブチョコボの羽	任务“ジェネシスの野望”完成后
气分一新	针千本	任务“ジェネシスの情热”完成后
暴走する机械	高级腕时计	任务“气分一新”完成后
ソルジャーだけの世界	杀意の一击	任务“暴走する机械”完成后
1STだけの世界	スナイパーアイ	任务“ソルジャーだけの世界”完成后
谜のエネルギー		
宝条のモンスター	インビンシブル	任务“1STだけの世界”完成后
さらに下层へ……	SPバリア	任务“宝条のモンスター”完成后
モンスター强大なり	守りの指轮	任务“さらに下层へ……”完成后
异常なパワーアップ	月桂树の冠	任务“モンスター强大なり”完成后
一人旅	地狱の火炎	任务“异常なパワーアップ”完成后
次なる阶层へ	メガフレア	任务“一人旅”完成后
未知への扉		
最强のモンスター	斩铁剑	任务“次なる阶层へ”完成后
最下层へ……	スーパーリボン	任务“最强のモンスター”完成后
兵器暴走の理由	转生の炎	任务“最下层へ……”完成后
生命兵器の胁威	エクサフレア	任务“兵器暴走の理由”完成后
エネルギー生命体	SPマスター	任务“生命兵器の胁威”完成后
君临する神	ゴッドスレイヤー	任务“エネルギー生命体”完成后

粗犷的安吉尔

其实安吉尔大叔在设定初期是一个颇为美形的角色（真的），但是由于他是类似于扎克斯大哥的形象，所以在野村读到剧本大纲之后，立刻照着关羽的感觉画出了一个和一贯风格相差颇大的粗犷形象。

文 翔仔 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH



她来了，带着耀眼的光辉来了！

“《光环》系列”的热销，成为微软主机上的王牌，这已经是所有人都知道的事实了。《光环1》的首发热卖，《光环2》的疯狂抢购，以及现在《光环3》在预定时的数量就已经让人汗颜……这一切，无疑都在说明着它是一款巨作，它是游戏产业里的又一个神话！有人问我：“它就那么神吗？”我会很负责很肯定的对他说：“是的，《光环》就是那么神！”这一点如果在欧美地区，我想还需要加上一个“更”。新作《光环3》也许不会像微软宣传得那样“Finish The Fight”，但是它给我们带来的感觉，用震撼来形容我觉得都无法表达。现在，就让我们一起来感受这种感觉吧，顺带说一句，如果你一直对“《光环》系列”有着无可替代的爱，那么就做好在结局时热泪盈眶的准备吧！

HALO 3

光环3	Microsoft/Bungie		FPS
X360	HALO3		全区
	2007年9月25日	1－16人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

光环前情回顾

“《光环》系列”之所以在很多人嘴里被称为史诗，主要就是因为她那引人入胜的故事情节，而且她所叙述的不是一个简单的过去，现在，将来。她在叙述的是一段人类新的历史，当人类的新时代来临时，所面对的一切：社会，环境，科技，战争……而实际上游戏中的故事只是这段历史最高潮的部分。这段发生在2552年的故事开端，应该要追溯到我们主角的祖辈，那里才是整个故事的真正开端。

其实一切战争的祸根早在2160年到2200年的冲突中就埋下了，经过了太阳系内几个殖民星球上的战争，虽然最终形成了统一的地球联合体系，但是过度膨胀的人口，庞大而又无事可做的军队，还有一系列因为战争的后遗症，整个地球的经济面临着崩溃。这一切让人类不得不向太阳系之外扩张，于是为了缓解地球自身的压力，疯狂的扩张成为了这场战争的直接导火索。

由于各殖民地之间的贫富差距以及权力的高低，一些殖民地开始出现了叛



乱，甚至有些殖民地企图脱离联邦管辖。这些事情使得高层为了捍卫自己的统治而加强军备，于是斯巴达计划诞生了，我们的主角——士官长就是因为这个计划而被选中，成为了一名超级战士。是不是觉得有些讽刺？原本是为了解决内部矛盾而开发的集先进科技于一身的超级战士，却成为了挽救整个人类的希望。

2525年，星盟战争开始，整个人类面临着灭顶之灾。因为人类的过度扩张影响到了星盟的利益，星盟的舰队直接对人类的殖民星球发动了袭击，而联邦舰队毫不迟疑地发动反击。这是一场实力悬殊地对峙，联邦的军队节节败退，倾其全力仍然完全阻挡不了星盟的推进。一直到2552年，致远星战役的开始以及人类战舰在躲避星盟追击时发现了第一个光环——Alpha光环——我们的HALO故事这才进入了游戏的剧情，也就是《光环1》。

一个非自然形成的环状星体，这个被星盟奉为圣物的东西究竟是什么？在和星盟于光环上厮杀的同时，士官长也在不断地探索着这个秘密。直到虫族的出现，索引器现身，光环，这个神秘的天体终于把自己完全地呈现在了世人的面前——为了消灭虫族而准备终极武器，足以毁灭银河系内所有的生物。为了不让它被使用，士官长引爆了坠毁在光环上的联邦战舰“秋之柱”号，成功的阻止了光环的启动。但是一切都还没有结束，光环的故事也只是刚刚进入高潮的序曲而已。

从Alpha 光环逃出生天后，士官长与剩下的几名人类幸存者夺取了一艘星盟战舰，成功地回到了已经满目疮痍的致远星，并且找到了其他幸存但是为数不多的斯巴达战士以及威康特将军。在浩瀚无垠的宇宙中东躲西藏了几个回合后，他们摸清了星盟的下一步动作，于是决定开始他们的初次反击。

初次反击非常成功，集结了大群战舰准备袭击地球的星盟舰队损伤大半，但是这也是威康特将军以及数名战士用生命换来的。为地球赢得了足够时间的士官长一行人回到了地球，受到了英雄般的欢迎，以及象征荣耀的勋章。但是平静总不会停留地太久，星盟攻击地球的舰队残余舰只已经发动进攻了，于是，《光环2》的故事就此开始。

士官长来到了第二个光环，在这里，虫族又一次出现并肆虐。而星盟这边，由于保卫光环不利还失去了舰队旗舰的一名精英在受到了审判与处罚后，成为了神风烈士，去完成一系列的自杀性任务，并且与士官长再一次的相遇了。也许是命中注定的交汇，谁也说不清为什么这两个对头



总是会在一个地方出现。但是这一次有着比他们之间的恩怨更重要的事情，两个超级战士都要去拯救自己的同类。于是，神风烈士回到了主城“博爱之城”，去营救自己的同胞；而士官长则被送回了已经战火纷飞的地球……

终于，整个光环的故事被推到了最高潮，而就在辉煌的篇章即将开始的时候，故事嘎然而止……我们陷入了漫长的等待，等待《光环3》的出现。终于，这一天到来了，这是辉煌的一天，充满荣耀的一天！迎接这一切吧，这是让所有“光环信徒”热血沸腾的一天，迎来故事的高潮，迎来最后的结局！Finish the fight，it's your turn now……



©Microsoft Corporation

比以往更棒的系统



玩转地图

BUNGIE带给我们的另一大惊喜就是“Forge”模式。这是一种全新的模式，你可以调整、建立或者摧毁任何多人游戏地图中的物件。虽然Forge模式光是这些要素已经很有意思了，但是它真正的重点是它的编辑功能。而且这样的乐趣你不会一个人享受，通过本机分割画面模式，游戏中最多允许4名玩家一同进行地图编辑。而且通过简便的操作，你可以在编辑地图的过程中随时进行游戏来测试这个地图。





多人在线合作

这一作的系统完全可以说是丰富多彩，很明显，最大的卖点之一就是LIVE对战以及新加入的4人同时在线合作进行战役游戏，就像BUNGIE一开始说的那样：“我们带来了比以往更棒的东西！”不得不承认，能够在LIVE上与朋友们合作进行战役实在是一件很有意思的事情，这样我们就不用为了和相隔较远的朋友们一起游戏而在路上奔波了。



Bungie.net

说了这么多东西就不能不说说Bungie.net，它是一个游戏社群，会及时提供更新的《光环》资讯。此外，上面还记录了许多LIVE对战的资料，比如让你知道玩家在游戏中战胜了谁，使用了何种武器，在怎样的地点等等。游戏中的“当安分享”也是要通过Bungie.net来完成的，你可以通过这个功能与世界各地的玩家分享游戏的乐趣，可以查看自己累计的多人游戏统计，或者让全世界都知道你解除了哪些成就锁定。Bungie.net实际是在延伸玩家在《光环3》中的体验，并且提供了一个干净明亮的交流场所。

让玩家自己做导演





而这次系统又一大创新之处就是录影系统。这一点所带来的震撼真的是让人激动万分。试想一下，自己来欣赏自己游戏的过程是一种什么感受呢？来做一次自己的看客，这实在是太有意思了！更强的是，我们在自己的游戏影像中能够飘在空中通览大局，以多样的视角来观赏这一电影般的游戏，简直是太奇妙了，这样一来你甚至可以在这样的系统里找到自己当导演的快感。你可以通过影片功能中的剪辑来给游戏过程制作短片，把游戏中自己各种窘态通通去除，插入自己风光无限的画面，把它变成一部个人的游戏爱秀电影。



新手上路

相信有不少玩家是第一次接触“《光环》系列”，那么在开始战斗之前，就由我斗胆扮演一次教官吧。基本射击：《光环3》有一个很有意思的设定，就是武器的有效射程。在准星变为红色的时候，这就代表着你的目标正在有效射程内，可以进行有效杀伤。如果准星没有颜色变化，并不是说无法打中敌人，只不过你的弹药会有一半以上偏离目标。



接下来是近战，如果你的枪口已经能顶到敌人的身上了，那就别浪费弹药，直接用枪托砸吧。这一代近战的攻击力相当可观，超过了很多枪支本身的攻击力，好好利用近战技巧会是取胜的一大法宝。还有哦，如果是在敌人背后发动“枪托攻击”，往往会事半功倍！

载具操作：《光环3》的载具可以说多到让人眼花缭乱，不仅造型拉风，而且每种载具在操作上都有独特的一面。在驾驶载具的时候，按下“LT”键，就是它们各自的附属特性。比如游戏中出现最多的“犹猪号”越野车，按下“LT”键就是刹车，有了这个特性可以避免很多不必要的翻车或者偏离路面的车祸发生。所以说，想操控好每一种载具，不光要知道如何攻击，还要知道如何让它更好的行动。



拆卸武器：这里可不是说把枪支还原成零件状态，而是本作新增要素，用“B”键将炮台上的武器拆卸下来使用。虽然拆卸方法很简单，但是在武器离开底座之后就会有弹药限制，而且在使用的时候会有比较大的后座力，准星会向上跳动得比较严重。所以从炮台上卸下来地武器只能用作火力压制而无法进行精确攻击。

现在，对于游戏最最基本的几项操作有所了解后，我们就可以进入游戏了，来吧，享受属于你的《光环3》！

攻击弱点 在攻击大部分敌人的时候，尽量瞄准敌人的头部攻击，不管是射击还是近战，这样可以更快地将敌人击倒。当然了，如果是像大剑或者重力锤这一类的秒杀型武器就另当别论了。

MISSION START

第一关 S117小队



让人激动的开场结束，游戏正式开始。本关卡的第一个任务是到达河边等待飞机接应。沿着崎岖的小路前行，经过一个瀑布的时候会有星盟的登陆艇从头顶飞过，很明显马上要进入作战状态，而且不远处已经有鬼面兽带领着咕噜人搜寻着人类的踪迹，好在没有装备重火力武器。凭借护盾的优势，将不多的小股敌人消灭后，登陆艇又放下了一小队敌人，同样没有装备重武器，但是登陆艇的攻击力相当可观，需要多加注意。

穿过山洞之后有一片比较开阔的地段，警戒哨兵都在打瞌睡，悄悄地靠近直接将他们都敲死。不过行动难免会惊动清醒着的敌人，好在数量并不多，两只鬼面兽带着一群咕噜人，还有几只豺狼，优先消灭鬼面兽，咕噜人就会四处逃窜。不过这里会有一只鬼面兽率领杂兵前来支援，要做好半路遭遇的准备。

经过一段天然石桥时，会看到一只鬼面兽正拎着一个人类士兵咆哮着。不要犹豫，将其射杀救下自己的同胞。沿着桥前行，又会遇到鬼面兽的作战小队，现在我方人数也不少，可以很快搞定这一股敌人。再走不远就是目的地了，但是还没到达就已经听到那里喊杀声一片。在路口就能看到空运队伍遭到袭击，并且两架飞机坠毁，对方兵力不弱，3只鬼面兽带领着数目不小的咕噜人，并且拥有重型火力。另外敌人会增援一次，也是带有重火力的鬼面兽，如果动作快一些可以在对方援军到来之前把原先的敌人消灭，占据有利位置守株待兔。

现在任务有所更改，找到坠毁的飞机并救出飞机上成员。一路上会有许多豺狼狙击手，建议装备带有开镜瞄准的武器。途中看到我方数量不多的队员与敌人激烈交火，帮助他们压制敌人后在不远处找到了坠毁的飞机，有武器散落四周，做一下补给，这里建议装备上狙击枪。就在准备向水坝前进的时候遇到鬼面兽带队来犯，这里可以自己节省些弹药，让兄弟们去招呼。到达水坝旁边的高地，剧情过后开战，优先消灭鬼面兽，其中有一只拿重力锤的尽量不要让他近身，不然十有八九得读盘重来了。把水坝周围的怪物清理干净后就可以到小房间里救出被俘虏的约翰逊上士(这家伙终于升官了)。



救出上士后会有多艘星盟登陆艇空投大量兵力前来阻截，至少有4到5只鬼面兽，还有成群的咕噜人。在关押上士的小房间里有星盟武器箱，换成高射速的武器进行火力压制。敌人大部分被灭后我方运输机到达，登上运输机前往基地。

注意1 在到达第一目的地时，路口就有成打的手雷，不用客气，尽量扔，敌人的数量不少，用面杀伤性武器能起到不错的效果

注意2 到达水坝之前在我方的坠机地点会有狙击枪，建议使用这个，这样到达水坝的时候剧情一结束就可以很快的将鬼面兽一一狙杀。

第二关 基地



士官长和神风烈士回到基地后随舰长与胡德统帅进行了远程联系，但是中途被星盟的真相先知横插了一杠。之后基地遭袭，士官长要到停机坪扫清敌人让运输机起飞。从指挥室下楼，一路只要找亮绿灯的门走即可，半路有武器架，选好衬手的武器来到一个巨大的通道里，发现友军正在苦战。上前支援，这里主要是咕噜人比较多，鬼面兽只有1到2只，所以不会非常困难。作战时尽量保护好自己的队友，之后会有多些人帮你掩护。

到达停机坪后，这里已经有星盟的部队了，而且数量不少。在高台的两侧各有一挺机枪，好好利用，在你操控机枪的时候你的队友会做好掩护的，这一代的友军AI又有了不小的提升，所以基本不会让你受到太多伤害。消灭了原先驻守的敌军后，两架星盟运兵船到达，空投了不少敌人，但是机枪的弹幕可以很快就把它们放倒。最后还会来一架运兵船，下来的全是鬼面兽，而且装备了相当强劲的武器，一定要快速压制，如果它们散开了就会被从多个方向轰炸。最后这一批鬼面兽也全部归西后，运输机飞了出来，士兵们都跑了上去。但是士官长还有别的任务，这里临走时别忘记拆一个炮台提着走，马上就要用到。经过拿武器的地方时大批兵蜂出现，用刚拆下来的炮台横扫过去很快就能全部击落。

回到指挥室，士官长受命去营救另一批士兵，跟着上士来到高台上的门口，出了门就会看到5到6只鬼面兽正在准备强行突破，而且其中一只拿着重力锤，从这里开始游戏的难度开始渐渐提升。多使用手雷，如果刚才从停机坪拆下来的炮台还没用完的话就全部倾泻出去。鬼面兽解决后不要忘记把二楼的炮台拆下来带上。继续沿通道前进，走到底跳入洞口，落地后与神风烈士碰头。接下来是在基地生活区的激战，尽量多地把队友从鬼面兽手中救下来，越往后己方火力越密集越好。这里的敌人全是鬼面兽，不仅火力强大，而且相当狡猾，对付起来非常棘手。所以重火力和辅助道具是不可缺少的，这里火力方面推荐炮台，辅助道具建议用“修复仪”。接下来一路走到另一个停机坪，前前后后有6到7只鬼面兽跳到这里来阻挠，把这里也清理干净后飞机才会到达，再次看着队友离开后，士官长要去完成下一个任务了。

从楼梯下去，把挡路的几只兵蜂解决后径直向指挥室前进，路上会遇到咕噜人和豺狼的小规模抵抗。在到达指挥室前面的大厅时火力相对较猛，把星盟电浆炮台拆下来在远处扫射就可以平息这里的火力。进入指挥室后发现有4只鬼面兽已经在炸弹旁边守着了。这里的话除了用拆下来的炮台扫射通过以外也没什么特别好的



方式了。启动炸弹后收到命令立刻离开，虽然没有时间限制，但是被游戏气氛影响还是尽快前往第一次去的那个停机坪。一路上没有什么很彪悍的敌人挡道，都是豺狼和咕噜人。为了提高速度，可以只将挡在面前的敌人撂倒，其他敌人可以基本无视，如果弹药充足可以在路上慢慢跟那些怪物耗。到达停机坪后会有大量的杂兵出现，应该还有一挺没有用过的机枪，用它来做自己的防身武器吧。沿着停机坪地右侧走，进通道，上电梯。电梯门关到一半的时候，突然卡住，基地发生爆炸，电梯失控眼前一黑……本关卡结束。

注意1 在回指挥室启动炸弹的路上会有不止一个电浆加农炮的炮台，所以作战的时候可以一路扫射，不用担心后面会出现火力不足的问题。

注意2 在拆下炮台后自己的行动会有不小的影响。移动速度和跳跃都会有不同程度的下降，所以在使用时一定要注意寻找周围的掩体。



第三关 查波公路

基地已经炸毁了，电梯受到影响，从已损坏的电梯中爬出来，发现自己在车库里，这个库房的车子已经全部被毁坏了。从车库一角的小门到另一库房，找到两辆完好的“疣猪号”。这里要说一下的是，AI的驾车水平实在不怎样，如果玩家对自己的技术比较有把握，还是自己驾车来的好。一路上会遇到多批小股敌人，直接开着车子撞过去，不被车子撞死也被车上的机枪扫成筛子了。不过在一块比较空旷地地方会遇到星盟登陆艇，遇到的时候就绕几圈，不要被打中就行。在这段路上会有星盟狙击手，搞定它的时候别忘了把它的等离子狙击枪带上，之后会很有用。

车子从草地中开到公路上时会看到这里已经有友军在和一帮鬼面兽开战了。有4到5只鬼面兽，其中还有几个骑



双枪火力 双手持枪最大的好处就是同时开火可以得到双倍火力。另外还有一种使用方法就是不间断攻击，只用一只手的武器开火，然后装弹或者冷却的时候就用另一只手上的武器攻击，效果非常好。但是不管如何使用，双枪的弹药消耗还是非常惊人的。

着"鬼面兽风火轮"。这种载具前轮巨大，加速后具有可怕的冲撞力，而且装备有两门比较强劲的火炮。如果"劫车"技术比较过硬的玩家可以去抢一辆体验一下。将这一区域的敌人悉数消灭后，将旁边隧道口的一起破坏，这样载具就可以通过隧道了。

沿着高速公路来到一个路口，友军正在和星盟苦战，快速上前帮忙。这里鬼面兽比较多，而且有多个持有重武器，要小心应付。建议还是先用手雷多炸两次，然后放一个恢复性的辅助道具或者移动光盾来为自己多增加一个掩体提高安全性。消灭了这里的敌人后和这个小要塞里的友军汇合。有房间里面有一挺机枪，去操作，星盟的运兵船来的



非常快，放下了一群鬼面兽后一通乱扫，离开了这片区域。用机枪进行火力压制，不过在扫射的时候小心一个拿着核子火箭炮的鬼面兽，注意躲闪它的攻击。守住鬼面兽的攻击后还有辆"亡魂"号坦克前来，一并消灭。

抵挡了两轮攻击后，运输机送来了载具，这里要看一下友军的人数，如果载具不够用就自己去抢一辆被称为"鬼面兽风火轮"摩托吧，因为后面的任务人多一些对自己的好处很大。开下公路后，大概4、5辆风火轮在那里，高速公路上还有两辆亡魂坦克。所以在来之前要在上一战场好好搜刮重型武器带上。先把那几辆摩托解决了以后再去招呼那两辆坦克。走上高速公路会发现旁边还有两个炮台，这里个人建议先对付坦克。将这里的敌人清理完后沿着高速路前进，遇到星盟设置的路障，这里可以不急下车，让机枪手多扫射一会可以料理掉不少敌人。这块区域肃清后整理一下自己的装备，刚才让捡的狙击枪马上就要派上用场了。

往前走两步就到了公路的出口，洞口



处也被设置了电子屏障，并且有重兵把守，多个持有重武器的鬼面兽，还有一个炮台。躲在坠毁的飞机处，找机会将鬼面兽逐个狙杀。最后会剩下一到两只，这时候对付它们就相对轻松一些了，炮台可以在狙杀鬼面兽的同时找机会绕到高台下方扔两颗手雷上去搞定它。把这里的敌人全部解决之后破坏屏障发生器，本关结束。

注意1 对付"亡魂"坦克的时候最快捷而且相对更安全的方法是从坦克的后方靠近，然后按住"RB"爬上去，再按"LT"将手雷从后面塞进去，这样不管是坦克本身还是坦克上的机枪手都无法攻击到你。

注意2 如果自己驾驶着"鬼面兽风火轮"遇到了多个驾驶相同工具的敌人，最好不要去对撞，因为很容易被围住后迅速歼灭，而且如果对撞很容易自己和敌人双双毙命

第四关 暴风雨

运输机再一次送来了载具，别急着坐上去，进入建筑物后要你去开门，上楼后右转一直走，找到开关后把门打开让车辆进入下一个区域。第二道门打开后会有敌兵阻击，不过人都挤在一起，扔手雷过去可以起到不错的效果。

房间里有一辆"幽灵"号气垫摩托，乘坐它出建筑物，不要急着到开阔地段，从高台上绕过去，顺便解决两只鬼面兽，然后在中间的小屋的屋顶捡到自动制导导弹发射器。用它迅速摧毁那辆空地上的"亡魂"号坦克，然后把剩下的弹药全部送给对面台子上的坦克。这个过程要注意躲避对面坦克的攻击，还有咕噜人驾驶的"幽灵"摩托的扫射让也很让人头疼，一定要和队友配合行动，他们会起到很大的作用，会给你强有力的掩护。

两辆坦克摧毁后，进入下一个建筑，整体布局和刚刚走过的地方一样，只不过这次在大厅中就已经打得火热，有几只鬼面兽挤在二楼的门口，扔手雷上去可以造成不小的打击。清除这里的敌人后去给汽车开门，半路会有兵蜂来骚扰，料理了他们后下楼。这里有个武器架，整理一下自己的装备，一定要带火箭炮。然后乘坐"猫鼬"摩托离开建筑，队友会把在空地上肆虐的坦克击毁，顺便把几个鬼面兽也解





决了以后运输机会送来援兵。圣甲虫跨过建筑物来到了这块空地，尽量围着它其中一条腿转圈，让队友攻击它的腿部，很快圣甲虫就趴下了，这时候从它尾部跳上去，直接攻击它的终端。这里尽量不要用火箭炮，留着后面有用。

之后和士兵们一同进入旁边的建筑，刚到大厅就遭到多个鬼面兽的袭击，仗着人多势众很快就可以把它们搞定，二楼有一挺机枪，拆下来带着走，没走几步会遇到另一小撮鬼面兽，用机枪扫射。继续前行，在快要到达出口的时候会遇到猎人，刚才留下的火箭筒就赏给它们吧。出门之后在一条狭长的走道上会有四到五只鬼面兽带着一群咕噜人和豺狼堵住了去路，其中还有一只拿着重力锤的。两颗火箭弹过去就基本上清静了，只剩下一些咕噜人和豺狼，打扫干净后向星盟的对空炮台进发。

在能看到炮台的那个路口旁边有一杆狙击枪，用它把守卫炮台的大部分鬼面兽都一一狙杀，然后再靠近作战，优先狙杀那个持有核子火箭炮的鬼面兽。把那里四周的敌人全部消灭后开始破坏炮台。在炮台打开下部散热的时候攻击，挨不了几下火箭筒炮台就被摧毁了。然后发生剧情，本关结束。

注意 再对付圣甲虫的时候可以不用驾驶摩托和队友们转圈圈，旁边的建筑上有制导火箭发射器，用这个东西可以直接攻击圣甲虫后部的装甲，炸开装甲后两颗火箭击中终端后它就彻底倒下了。

第五关 虫族大门

从本关开始，我们又要开始和虫族打交道了。被虫族占领的飞船坠毁在附近，并且开始感染整个星球。士官长现在需要到那艘被严重感染的飞船上去寻找人工智能科塔娜。从原路返回，在路上搜刮点武器，建议使用双手武器轮番攻击，这样不会出现火力空缺，用来对付成群涌来的虫族有比较好的效果。



一路上不断有虫族异形骚扰，如果发现被感染的人类直接上去砸一枪托，不然变成异形后就难对付了。原先在建筑里的人类都被瞬间感染，已经没有几个幸存者了。从建筑里出来会发生剧情，精英族人前来支援。原先的空地已经被砸成了一个深不见底的大坑，沿着所剩不多的边缘前进。半路上捡一把光剑，然后再搜刮一件带有开镜瞄准的武器。

再路过一个高台的时候有一挺机枪在路边，用它可以扫清不少逼近的虫族。把那些主动靠近的虫族消灭之后，提着机枪一路扫射过去。这次的虫族出现了一个新的品种，给游戏增加了不少难度。这种虫子有三种形态，相当难缠，一种形态是像蜘蛛一样四处爬行，一般很少主动攻击，都只是到处逃，但是攻击力却相当惊人；另一种形态是变成一个大块头，给人感觉和猎人很相似，同样大部分武器对他的伤害都很小，攻击力不亚于猎人，但是也惧怕光剑；最后一种形态，毫不夸张地说，就是一个有生命的炮台，在很远的地方就开始发射针刺弹，而且速度奇快，像下雨一样，另外似乎也不需要装弹，完全不给人喘息的机会，当然了，光剑同样也是它所惧怕的。

一路杀到战舰的坠毁地点，爬到战舰的入口处，前来支援的精英战士留在外部防卫。进入战舰后就不会遇到敌人了。跟着箭头提示去寻找科塔娜。终于在一个控制台找到了科塔娜留下的一个信息包，里面似乎有很重要的消息，但是无法正常播放。这个时候，引导者出现了，并且打算修理这个信息包。于是，士官长跟着引导者一起乘运兵船飞入了精英族的战舰，本关结束。



注意1 这一作遇到虫族会发现一个明显的变化，虫族变聪明了！以往几乎完全采用近战的它们现在已经开始熟练使用武器攻击了，甚至还进化出了自己能变成炮台的异形。所以这里已经不再适合《光环1、2》中散弹枪＋大剑的武器搭配了。

注意2 在近战武器中依然还是用大剑比较好，散弹枪在这代中被严重削弱了，而新加入地重力锤虽然攻击力可观，但是会消耗自己的护甲，在这样的环境下会相当危险。

颜色与级别 鬼面兽铠甲颜色不同，级别也不同。一般遇到的多为蓝色，这时最低等的鬼面兽，攻击力和防御力相对较弱。但是如果遇到金色的，那就要小心点了，这个级别的鬼面兽能力就有很大的提升。如果是黑色的话，那就最好躲远一点，它手里拿着的重力锤可不是为了好看的。

第六关 方舟



终于到达了方舟，现在要前去阻止真相先知启动环带。空降后沿路前进，到达第一个据点后看地方隐蔽，从高处狙杀据点内的敌人。优先狙杀手持重武器的鬼面兽，尽量瞄准头部一枪毙命以节省弹药，一共4只，其他种类的敌人用自动步枪搞定。清理干净后进入据点，在通往下一据点的洞口有弹药补给。穿过山洞发现另一个据点有一艘登陆艇正在搭设防空设施，枪响后登陆艇会扫射一通，之后会离开。将那里的敌人解决后不要急着进入据点，会有两只猎人前来，攻击它们背部橙色部分，可以一到两枪解决一只。穿过据点在坡上会与另一小撮敌人相遇，凭借火力的优势扫清障碍。

与存活的士兵驱车前往运输机的坠毁地点，那里有两只鬼面兽和一群咕噜人，用车载机枪扫射，很快就可以清场。靠近运输机后会遭遇鬼面兽的战车攻击，以运输机残骸作为掩体，躲避攻击。有一车鬼面兽会下车，可以用狙击枪一一狙杀。运输机周围散落着火箭筒，拾取之后将另外一辆战车击毁，前往下一目标。走到开阔地带的路口有一辆“鬼面兽风火轮”，继续前进会有骑着摩托的鬼面兽前来阻击，不要和它们过多纠缠，留给其他士兵解决，直接冲上坡，把坡顶负责重火力攻击的鬼面兽和咕噜人解决。向建筑门口前进时会有少量杂兵前来，把聚集在门口的小股敌兵也一同料理了之后发现这个门打不开。根据提示回头，第一个路口左转后沿途注意“幽灵”摩托的攻击。到达一个洞口支援那里的士兵，清除所有敌人后进洞。

前方的开阔地带敌人重兵囤积，数名鬼面兽都装备强大火力，还有三辆坦克。利用摩托的速度优势快速靠近，逐个往坦克里塞手雷将其摧毁，然后再收拾步兵。这一过程中势必受到多重火力打击，注意自己的护罩，危险的时候注意隐蔽。将这里的敌人解决后，我方战舰降落，送来了“天蝎”坦克等重装备。继续向刚才的建筑进发，一路上有多辆“亡魂”坦克和“幽灵”摩托来拦截。我方坦克拥有射速快的优势，注意躲避对方坦克炮弹的同时将其轰杀。到达刚才无法打开的门口，这次有引导者更随，把门打开了，进入后跟着引导者，找到控制台打开光子桥，让我方重型武器从下方通过，然后自己继续前进，出门后有同伴驾车在门口，上炮手位置，击毁前来阻截的“幽灵”摩托。到达空地后立刻换乘“天蝎”坦克，圣甲虫会出现，用坦克轰杀圣甲虫可以说相当容易，把坦克开到它身后，直接从后面攻击，破坏装甲后一炮即可摧毁其终端。

摧毁圣甲虫后，进入右侧的建筑，刚进入后会遇到激烈的抵抗，但是现在我方占有绝对的人数优势，强大的火力很快就将对手全部撂倒。在这里把武器更换成重火力，然后跟着引导者前往制图机所在地。向下走到达第一个房间时敌兵都在打盹，悄悄上去敲死，包括鬼面兽在内。继续向下，不要急着进门，等到里面巡逻的鬼面兽出来又回去了之后再进去，有几个



睡觉的鬼面兽，能不耗费弹药搞定的都不要开枪。走出去后发生剧情。原路返回，要到达下一层大厅，跟着引导者走。有一群鬼面兽前来阻拦，刚才替换的重火力不要吝啬，趁它们挤在门口的时候全部送出去。之后会经过一个有隐形敌人的房间，对着有空气扭曲感觉的地方扫射。到达大厅后受到一群鬼面兽和豺狼的攻击，重火力轰杀，注意不要误伤自己，四周有掩体，但并不绝对安全。将大厅内敌人收拾干净后发生剧情，本关结束。

注意1 “天蝎”坦克的移动速度相对较慢，而且操作起来也有些不方便的地方，需要左右摇杆相互配合才能做到灵活机动。使用左摇杆来控制左右转向可以更加灵活的转身。

第七关 星盟

登陆后会遭遇到守卫方的强大火力覆盖。注意寻找掩体，一边躲避炮塔的攻击一边慢慢把几只鬼面兽耗死，若对方躲在后方不出来就用手雷炸，将敌人清理完毕后把在海滩上的对空坦克也给料理了，之后运输机会空投犹猪号，进发之前把手中的武器都换成重武器。前进的路上会遭遇一个炮台攻击，让机枪手把这一小撮敌人解决。之后在水塘会有一场恶战，敌人拥有炮塔坦克等绝对优势的火力，将车沿路开进水塘，然后绕着坦克兜圈子，虽然时间长一些，但是这样同时可以有效避开其他武器的火力。摧毁坦克后继续和其他对手耗，这里会用上不少时间。进入建筑后有一只鬼面兽率领众多杂兵发起攻击。因为都挤在一起，扔几颗手雷过去就可以解决大部分，剩下的直接肉搏战就能收拾掉。乘电梯上行，到达控制室，这里有不少鬼面兽把守，先用斯巴达光枪将站在最里面装备了重力锤的鬼面兽杀死，之后再逐一解决其他敌人，如果一直携带重武器这里并不会耗费太久。按照指示把设备关闭后发生剧情。

原路返回，路上会遇到少量咕噜人的攻击，不过构不成太大的威胁。回到海滩，取得“黄蜂”攻击机，然后跟着前方的运输机前进。这时会有星盟的妖姬号前来阻击，加上还有地面防空火力，这场空战较有难度。对方妖姬号的数量众多，而且行动灵活，好在大部分火力被运输机吸引了，注意躲避地面火力，沿途尽量多击落敌方战机。到达建筑的时候会遭到相当强大的地面火力拦截，凭借自己在空中有较好的空间优势慢慢消耗地面火力，让运输机降落，放出增援。再空中掩护地面部队到达建筑门口，然后降落，进入建筑。





刚进入就有两个猎人把守着大厅，尽量攻击橙色部分，另外，大厅中还有大群的兵蜂，用重火力轰击可以成片杀伤。下一个房间里有多个鬼面兽以及兵蜂，好好利用手雷和辅助设备，利用面杀伤同时造成多个敌人的伤亡。乘电梯到达控制室，依然先使用斯巴达光线枪击杀装备重力锤的鬼面兽，剩下的这里的守卫都在隐形状态，用重火力成片轰击，结合手雷，可以很快全部解决。关闭装置后发生剧情。原路返回，出门后得到坦克，穿过山洞，沿山路推进，路上会遇到不少抵抗，优先攻击炮台、了望台和敌方坦克。到达一片非常开阔的地带后再次搭乘飞机准备空战。这时两只圣甲虫从天而降，数架妖姬号战机也前来阻截。优先击落敌方妖姬号，注意躲避圣甲虫的攻击，将飞机都击落后直接绕到圣甲虫身后用导弹破坏其装甲，然后直接攻击终端，摧毁了两只圣甲虫后启动通往前方建筑的光子桥，进入后发生剧情。

这里会合虫族暂时结盟，一同进入方舟的终端阻止真相先知启动环带。一路上的对手都是鬼面兽，而且相当数量手持重武器，可以让虫族打头阵，跟在后面捡捡漏网之鱼即可顺利到达最里层。到达控制台后发生剧情，虫族发起攻击，一路迅速杀出，路上有圣堂防卫者提供掩护。一直走到尽头，跳进洞里发生剧情，本关结束。

注意1 斯巴达光线枪攻击力惊人，但是只能射出5发，而且在攻击之前的充电过程比较漫长，并不适合在火力纵横的遭遇战中使用。

注意2 这一关里面有整个《光环》系列”中都很难遇到的空战。但是“黄蜂”攻击机的操作并不简单，左摇杆控制方向，但是要靠右摇杆控制高度，而且没有“妖姬”号那种回避能力，所以空战的时候要小心咯！



第八关 CORTANA

战场转移到了被虫族严重感染的星盟主城“博爱之城”。一开始会有大片的虫族孢子涌进画面，不用理会它们，也不要移动，站在原地看着它们涌进大厅然后离开，这样可以避免很多不必要的麻烦。接下来一路前进，这里的地形因为恶心而给人一种非常复杂的错觉，实际上并不用化太多心思在寻找出路上，一般只要沿着一侧走，就可以找到进入下一个区域的入口，只不过有些入口在墙上，有些在地上，有些在高台上而已。所以在这里还是要多注意观察周围的一些环境状况，好让自己不要在这种地方失去方向感，而且还可以提前拟定一下离开时的路线。

在这个地方还需要注意的就是手雷和大面积杀伤性武器的使用一定要谨慎，因为那些墙上圆鼓鼓的东西只要一被打破，就会产生出大量的孢子，让人苦不堪言。还有就是需要注意的依然是

击倒猎人 千万不要企图和猎人近战，你会觉得你是在打一堵墙。猎人皮糙肉厚，而且攻击力惊人，如果跟它近战的话，三两下就会被解决掉。当然，对付它有窍门，保持一定距离，但是不要太远，然后攻击它身上橙色的部分，很快它就会软趴趴的倒在地上。

那种具有三种形态的异形，在这个地方出奇的多，而且又以远程攻击形态居多，让人很难顺利推进。

另外，一定要在路上捡取一把光剑，在这个已经成为虫族巢穴的地方，异形都是成批成批的涌来，到近程的时候用枪托搏斗的速度不如光剑，而且光剑的攻击力要高出很多，基本上所有异形都是一刀倒地。

在经过了博爱之城动力系统上部的大厅后，找到惟一一个可以进入的自动门，在里面找到了被囚禁的科塔娜。按照科塔娜的安排，原路返回，到达动力系统上部大厅，到中间的控制台将三根动力柱打开，并将其破坏，引发整个“博爱之城”的爆炸。这里最好耐心点把整个场景中的虫族都消灭干净以后再开始进行上述一系列操作，不然会在中途不明不白的被暗算。





操作完成之后开始逃跑，在大厅里等一会，然后按照提示从一个爆炸造成的缺口跳下去。这里同样也没有时间限制，但是汹涌而来的虫族让人不得不承认迅速逃跑才是最佳的选择。一路上贴着边沿前进，并且跟着规模较大的爆炸，加上进来的时候对于地形的熟悉程度，这样就可以比较顺利的逃到指定地点。到达指定地点的时候神风烈士会前来支援。向它背后跑，进入运输机，进入剧情，本关结束。

注意 虽然在文中提到要注意面杀伤型武器的使用，但是在逃跑的时候还是建议使用“鬼面兽榴弹炮”这类装备，因为这时候要求的是速度，虫族又会源源不断地前来，得尽快打开包围圈的缺口才行，所以重武器在这里推荐使用。



第九关 HALO

运输机坠落在了一片雪地中，靠着右边一直走，穿过一条山洞之后径直跳下高台。在这个主建筑之前遇到了大批地虫族，一点一点推进，还是沿着右边，准备进入建筑。在路口有一个火焰喷射器，这个可是除虫的利器，千万别错过，但是相对地机动性降低也是无法避免的。这一路上虫族可以用拥挤不堪来形容，基本上每走一步都会遭到虫族的袭击。还好沿途有圣堂防卫者掩护攻击，分散了部分火力。在不断往上行进的过程中，约翰逊上士会在另一条路上用斯巴达光线枪提供火力支援。



到达顶端后还需要抵挡几批次的虫族进攻，等待引导者开门。进入大厅以后，顺着能开的门走，很快就能到达系统的终端，然后进入剧情，引导者企图武力阻止启动系统。与倒在的上的约翰逊上士互换武器，用他的斯巴达光线枪，3到4发就可以将引导者破坏，接着去启动系统，接下来就是回归了《光环1》的逃亡，首先从终端控制室出来，顺着右边的小路一路狂奔，这里推荐使用双枪，可以第一时间将阻挡在面前的敌人击倒。逃亡的路上还要注意躲避圣堂防卫者的攻击，一直到看到约翰逊上士的犹猪号，进入驾驶座开始飙车。虽然这一作没有倒数及时，但是地面的崩塌和四周建筑的倒坍一样扣人心弦。随时注意向前方路面是否塌陷，还要避开倒下的建筑，这对犹猪号的操控有着相当高的要求。在最后一段大下坡的时候一定要开足马力，然后从前面一跃而起飞入战舰，如果速度不够可是会掉下去的哦。



当犹猪号飞入战舰后，诸位玩家就请慢慢地欣赏故事的结局吧。

注意1 虽说没有时间限制，但这可不等于你能在一个地方慢慢耗，在开车逃离的路途上，所有的地面都会塌陷，只不过时间不同，所以你要是在哪块地区稍微休息了一下却莫明其妙地随地面GAME OVER的话，请不要吃惊。

注意2 如果对“犹猪号”的操作不够熟练的话就用前面几个任务多练习练习，不要妄想着用双脚进行长途跋涉，士官长跑步的速度是赶不上地面塌陷速度的。

成就列表

成就名	达成方式	所得点数
Landfall	以普通、英雄或传奇难度完成战役第一关。	20 points
Holdout	以普通、英雄或传奇难度完成战役第二关。	20 points
The Road	以普通、英雄或传奇难度完成战役第三关。	20 points
Assault	以普通、英雄或传奇难度完成战役第四关。	20 points
Cleansing	以普通、英雄或传奇难度完成战役第五关。	30 points
Refuge	以普通、英雄或传奇难度完成战役第六关。	30 points
Last Stand	以普通、英雄或传奇难度完成战役第七关。	30 points
The Key	以普通、英雄或传奇难度完成战役第八关。	40 points
Return	以普通、英雄或传奇难度完成战役最后一关。	50 points
Campaign Complete: Normal	以普通难度完成战役。	125 points
Campaign Complete: Heroic	以英雄难度完成战役。	125 points
Campaign Complete: Legendary	以传奇难度完成战役。	125 points
Marathon Man	战役中找到并访问所有终端。	40 points
Iron	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Black Eye	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Tough Luck	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Catch	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Fog	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Famine	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Thunderstorm	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Tilt	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Mythic	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10 points
Guerilla	战役计分模式（Meta-game）第1关获得15,000分。	10 points

成就名	达成方式	所得点数
Demon	战役计分模式（Meta-game）第2关获得15,000分。	10 points
Cavalier	战役计分模式（Meta-game）第3关获得15,000分。	10 points
Askar	战役计分模式（Meta-game）第4关获得15,000分。	10 points
Exterminator	战役计分模式（Meta-game）第5关获得15,000分。	10 points
Ranger	战役计分模式（Meta-game）第6关获得15,000分。	10 points
Vanguard	战役计分模式（Meta-game）第7关获得15,000分。	10 points
Orpheus	战役计分模式（Meta-game）第8关获得15,000分。	10 points
Reclaimer	战役计分模式（Meta-game）第9关获得15,000分。	10 points
Fear the Pink Mist	任意等级比赛或战役中使用刺针杀敌5名。	5 points
Headshot Honcho	任意等级比赛或战役中将10名敌人暴头。	5 points
Used Car Salesman	任意等级比赛或战役中击毁一辆载有3名敌人的载具。	5 points
We're in for some Chop	任意等级比赛或战役中使用物品摧毁敌人交通工具。	5 points
Graduate	获得5点经验值或完成10场游戏以完成基本训练。	10 points
UNSC Spartan	获得中士军衔成为一名真正的斯巴达战士。	15 points
Sparrtan Officer	晋升到 斯巴达 军官。	25 points
Two for One	任意等级比赛中用斯巴达激光一箭双雕。	5 points
Too Close to the Sun	任意等级比赛中使用斯巴达激光或火箭筒击落妖姬号。	5 points
Triple Kill	任意等级比赛中于4秒内杀死三名敌人。	5 points
Overkill	任意等级比赛中于4秒内杀死四名敌人。	5 points
Lee R Wilson Memorial	任意等级比赛中完成5次粘雷杀敌。	5 points
Killing Frenzy	任意等级比赛中连杀10人。	5 points
Steppin' Razor	任意等级比赛中使用光剑完成一击三杀。	5 points
Mongoose Mowdown	任意等级比赛中用猫鼬战车碾过敌人。	5 points
Up Close and Personal	任意等级比赛中用肉搏或暗杀方式杀敌5名。	5 points
MVP	任意等级比赛中获得MVP称号	30 points
Maybe Next Time Buddy	任意等级比赛中于10秒内重新夺回被夺走的载具。	5 points

杀虫利器 圣堂防卫者的光束枪也是对付虫族的好武器，不过这一代里面获得的机会不多。因为本身在设定中圣堂防卫者就是为了对付虫族而被制造出来的，它们所使用的武器自然对虫族有奇效。不过本作里圣堂防卫者的戏份不多，自然就很少有机会拿到这个武器了。



点燃你的特技人之魂！

《特技人》是一款被很多人所忽视的佳作，因为它区别于主流的竞速游戏，风格另类独特，甚至可以归入“CLUT GAME”的行列。但只要稍加接触，你就会被游戏的爽快刺激、别具一格深深吸引。现在想想有些可惜，我错过了2002年PS2版的《特技人》，相隔五年才与这个系列有了第一次的亲密接触。我很难准确形容玩《特技人：点燃》渐入佳境后的感受……这么说吧，为了做这篇攻略，我打了一遍PS2版，一遍X360版，又把PS2版的记录删除，重新再来一遍。如果日后能接触PS3版，我会毫不犹豫地再打一次。多余的话就不说了，拿起手柄，相信你很快就会爱上《特技人》，并从中找到成为特技人的感觉。

文 胜负师 美编 NINA

特技人：点燃		THQ	RAC
多机种	Stuntman Ignition		美版
	2007年8月28日	1～2人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

注：本游戏对应PS2、PS3、X360和手机平台，本篇攻略以PS2和X360版的内容为主。

新手须知 NOTICE

《特技人：点燃》的操作看似复杂，其实很容易上手，以下列出PS2版和X360版的两种键位，PS3版键位与PS2版相同。个人推荐使用“键位A”，因为使用甩尾等常用特技时更为方便。而X360版的默认键位是“键位B”，请自行调节。注意带★号的操作只有在BACKLOT比赛中才可以使用。

键位A

PS2	X360	功能
十字键	十字键	控制方向
左摇杆	左摇杆	控制方向
右摇杆	右摇杆	镜头控制
×键	A键	油门
○键	B键	制动
□键	X键	刹车／倒车
L1键	LT键	氮气加速★
R1键	RT键	动作键
L2键	LB键	往左看
R2键	RB键	往右看
START键	START键	暂停
SELECT键	BACK键	开关背景音乐★



键位B

PS2	X360	功能
十字键	十字键	控制方向
左摇杆	左摇杆	控制方向
右摇杆	右摇杆	镜头控制
×键	A键	往后看★
○键	B键	制动
□键	X键	氮气加速
△键	Y键	动作键
L1键	LT键	刹车／倒车
R1键	RT键	油门
START键	START键	暂停
SELECT键	BACK键	开关背景音乐★

基本玩法

《特技人》区别于一般的竞速驾驶类游戏，过关时间在游戏中并不占据主导地位，玩家需要按照导演的要求，在一个电影场景中根据提示，完成各种规定的特技动作，当然也可以加入一些临场发挥，让演出更加火爆华丽。游戏是以取得高分为主要目的的，因此，《特技人》更偏向于动作游戏的风格。

演出失败

在游戏中出现很多情况都会算表演失败而只能重头再来，比如车子开出拍摄区域，车子掉入危险地带，没有在时间限制内完成表演，规定动作失误次数过多（一般为5次），拍追逐戏时被目标车辆甩得太远，或是玩家开得太快撞到了目标车辆等情况，都会被导演喊“CUT！”。

规定动作

规定动作是指画面中出现的黄色标记，大致分为通过标记处触发爆炸等事件、从两个物体间穿过、与物体擦肩而过、超车、撞击、甩尾、180度转向、急停、倒车后转向180度、摩托车后轮行驶、汽车用一侧轮子行驶、在标记上方或下方通过、跳跃后落在规定区域、跳跃后在空中横转一周等等，而在需要按下动作键的标记处，还可以视情况使用武器或发动氮气加速。凡错过或未按要求完成这些动作，就会记一次失误，如果标记在画面中出现时间过长，就会由绿变红，最后也会判定为一次失误。


©THQ Inc.Developed by Paradigm Entertainment.

NOW AVAILABLE

两个版本的区别 X360版声光效果自然要比PS2版强很多，景物数量和细节也更丰富，比如PS2版中就没有摄影机和工作人员。除此之外，PS2版倒车中的转弯算甩尾，可形成连锁，这样一来游戏难度与X360版相比也要低一些。

非规定动作

场地中出现的时钟标记不列入规定动作，但接触后可增加得分。至于临场发挥，种类也非常多，与物体擦肩而过、从两个物体间穿过、甩尾、车子跳跃后滞空、摩托车后轮行驶、汽车用一侧轮子行驶等等都可以追加得分。但如果完成情况不佳，比如与物体擦肩而过时又撞到了该物体时，得分会被扣除。

连锁与得分

任何规定动作和非规定动作都可以形成连锁，如果同时满足多个动作时，连锁数按动作数量增加，连锁的有效时间约为3秒，只要在有效时间内再完成其他动作，就能让连锁数不断增加。每个动作都有基本得分，其计算方法是规定动作250分；通过时钟时，时钟上的数字即为得分；与物体擦肩而过时根据与物体的距离远近计分，最多为20分；其他动作得分基本上均与持续时间成正比。取得的基本分在连锁有效时间内是累加的，连锁中断时，基本得分总和×连锁数＝一串连续动作的得分，此时连锁和基本分归零。

高评价心得

每个场景会根据玩家表演后的得分给出相应的评价，1至4星评价会给出具体的得分标准，最高的5星评价没有具体得分，但大部分都在4星分数标准的3倍以上。要取得5星评价，最关键的就是在一关中从头到尾都保持连锁状态，这样就算有少量的规定动作没有完成，没有取得两万的附加分，但连锁与基本得分之和相乘后的结果在高连锁下对最终得分的影响十分巨大，所以在确保过关的情况下尽量保证连锁数不断累积是取得高评价的不二法门。





模式简介 MODE

生涯模式 CAREER

单人游戏最主要的模式，玩家需要扮演一个技艺高超的特技人，完成6部电影42个场景的拍摄工作。通过评价星数和表现情况，逐步开启新场景、新模式、新车辆、新道具，还有奖章、奖杯等要素供玩家收集。

要点模式 QUICK FIX

一些较为简短的零散场景，只有8个关卡，4个为FREESTYLE，即没有规定动作，完全自由发挥；另外4个场景为DIRECTED，这些关卡有规定动作，但只允许失误3次。虽说这些关卡是用来熟悉系统的，但建议在生涯模式里混一段时间后再挑战这些关卡，你会觉得非常轻松。

建造模式 CONSTRUCTOR

这是一个自己建造片场的模式，在生涯模式中获得的道具，就是建造片场的材料。除了自由建造以外，这个模式中还设置了3个等级12项挑战，玩家在自己建造的场景中行驶，并取得规定得分，评分标准与其他模式完全相同。完成这些挑战需要玩家对游戏系统十分了解，且有一定的空间想像力。

多人对战 MULTICLASH

多人模式有三种比赛规则，BACKLOT BATTLE是外景地对抗赛，以分数决胜负；BACKLOT RACE是传统的赛车比赛，以时间决胜负；STUNT TOURNEY是在相同的场景中轮流进行操作，比的也是分数。X360版支持网络对战。

个人资料 ACCOMPLISHMENTS

个人资料分为三个部分，STATS中收录了各种信息，如最高分、最高连锁、游戏时间、游戏完成度等等。AWARDS为查看游戏中获得的奖杯，BADGES则是查看游戏中获得的各种奖章，未取得的也可以查看一下取得条件。

基本设定 OPTIONS

可设定的内容有AUDIO，即与声音相关的各种设定；CONTROLS，即查看键位功能，并提供了两种键位模式；GAMEPLAY，即游戏时的一些相关设定，主要是视角、振动、操作反应度和自动存档的设定，一般来说不必进行调节。

额外模式 EXTRAS

额外模式包含两个内容，MOVIES里有游戏的原画设定资料，游戏开发中的画面，以及一段世界特技大奖的宣传片，里面有多位大家熟悉的明星亲自表演危险的特技，比如阿诺州长。至于CHEATS中有一些功能特别的选项，在游戏进程中会逐步开启，调成ON后很有娱乐性，并且还可以在这个模式中输入“作弊码”，请参看“游戏作弊码”部分。

游戏作弊码 CHEATS

作弊码	效果
GFXMODES	开启SLO-MO COOL、THRILL CAM和VISION SWITCHER选项，按△键为慢动作或画面抖动，按L3键切换镜头效果。
IMATREX	开启UNTOUCHABLE选项，车子的撞击力巨大。
THEDUKE	开启NITRO ADDICTION选项，可任意使用氮气加速。
SLINGPOO	开启FREAKY FAST选项，车速不稳定。
ICEAGE	开启ICE WHEELS选项，车胎磨擦力减小。
KUNGFOOPETE	开启全部CHEATS选项。
FASTRIDE	可使用MVX SPARTAN赛车。
WEAREFROZEN	开启所有电影场景，取得全部奖杯和奖章。
COOLPROP	在Construction模式中可使用特殊道具。
NOBLEMAN	在Construction模式中可使用全部道具。

以上作弊码需要在EXTRA中的CHEATS选项按提示输入，密码适用于《特技人：点燃》的PS2、PS3和X360各版本。

需要提醒各位玩家的是，CHEATS中的各选项均为娱乐性的，试试就好，真正挑战的时候还是全部关闭吧。至于开启全场景、取得全收集品的几个“究极”密码更是不要任意使用，这会让游戏循序渐进的乐趣完全丧失。比较有意思的是X360版中如果使用作弊码就无法取得成就，退出游戏重新再进入后可取消作弊码的效果，此时成就系统才会再次打开，这算是对作弊码的一种约束吧。



NOW AVAILABLE

EASY模式 生涯模式中的关卡开始前按□键可进入EASY模式，在这个模式中允许失误的次数增加，但得分会减半。而失误到达上限虽然不算过关，但导演也不会喊停，可以继续开下去，可用来熟悉地形。

特技生涯 CAREER

作为游戏中最为重要的模式，绝对有必要单独讲解一下。这个模式的评价星数可以累计计算，以开启新的工作和模式。每部电影有6 个场景的拍摄工作，完成一个场景才能进入下一个场景，全部完成后可以欣赏到这部电影的预告片。在单个场景中，取得2星评价可以改变车子的颜色，3星评价可获得建造用的道具或新车辆，4星评价可播放游戏中内置的5星评价回放，5星评价则多与奖章成就相关。另外，每个场景中还可以获得一座特技奖杯，需要完成特定地点的三个连续的规定动作才能取得，而这些动作一般是该场景中的难点，所以要全部取得也有一定的难度。好了，精彩的电影马上开拍，ACTION!



MOVIE 1 余震 AFTERSHOCK

这是一部类似于《地火危城》的灾难片，地面上的溶岩是致命的，如果车子开入其中会直接GAME OVER，所以要格外小心。虽说是第一部影片，但是后几关的难度并不低，可别大意了。

1. RAIN OF TERROR

第一个场景比较短，规定动作数量不多，要通过用失误次数硬扛都没问题，两个从两辆车子中间穿过的特技要冷静地操作，甩尾处按一下制动键再推方向可轻松甩尾，只是要小心第二处甩尾操作太晚的话会冲出护栏。

奖杯 场景开始后不久，有一个甩尾接跳跃，之后需要从两辆车中穿过，这里只要放慢一点速度就不容易失误。

2. LAVA FLOW

这个场景在试玩版中出现过，有一定的长度，规定动作的间隔比较大，所以要好好利用路上的物品车辆，使用擦肩而过的方法来保持连锁。连锁比较容易中断的是动作键之后没能找到擦肩的物品，还有最后阶段需要从右侧擦过的一辆车处，那里路很窄，比较容易失误，只在这里失误的话，那一般只能获得4星评价。

奖杯 按下动作键后左转行驶一段，后面有一处需要甩尾，这里差不多需要转120度左右，这样才更容易对准大门完成穿越取得奖杯。

3. VOLCANO CLIMB

第一个使用摩托车的关卡，需要了解一下摩托车的特性。摩托的转向性能好，但也容易甩尾用过头；按↓方向可以使用独轮行驶的特技，对保持和增加连锁很有帮助。但摩托不经撞，很容易翻车，导致连锁中断，所以独轮特技要在保证安全的情况下使用。

奖杯 奖杯处于在最后阶段，动作键滑行后的甩尾提前一点即可，接下来的跳跃落在一个窄窄的平台上感觉略有难度，上跳台时要走得很直才行，之后的一跳没有难度。

4. EARTH SHAKE

难度提高了不少的摩托关卡，一开始的几处转向没有算好提前量很容易撞飞，使用独轮特技时要格外小心。新出现的180度转向是向左或向右转都可以，按住制动键转弯应该不难实现。

奖杯 关卡中后期，在摩托从一个小口子跃起，落地后不远处需要按动作键钻过油罐车的底部，接下来要做一个180度的转向，因为此时速度比较快，如果转晚了，这个动作就会失败。

5. FIRST TREMOR

这次操控的车子车身较大，甩尾时离心力也比较强，小心控制，以免侧翻。留意一些停在一边的车辆，它们是连锁的关键，而路旁的树木也可以利用。这关达成5星评价成绩可上100万，连锁数可上100。

奖杯 很容易拿的一个奖杯，就是关卡最后的三个规定动作，跳跃、超车、跳跃，完成起来非常简单。

6. ESCAPE

这个场景在试玩版中也出现过，是难度很高的一关。原因是这个场景距离很长，又有各种各样的技术点，考验的是玩家的综合实力。中后期出现的急停接倒车转向的技巧是一大难点，有必要的话可以在第3个"排练"中多试几次，直到熟练掌握。

奖杯 在跃上一个木架子后，先撞烂一根木条，在不远处向右甩尾，之后再来一次跳跃即可，比较简单。



MOVIE 2 狂声尖叫II WHOOPIN' AND A HOLLERIN' II



在生涯模式取得6颗星后开启，是一部西部风格的公路片，风格火爆。关卡中撞击类的规定动作比较多，而且有一些撞击力强劲的新车型可供驾驶。

1. MOONSHINE RUN

大脚车果然生猛，可在小型车辆上一压而过，而这一关很多规定动作也就是压过警车。大脚车的转向性比较好，别转过头了。一辆侧翻的平板车上会掉下很多木材，压过木材连锁数会大大增加，这也是这关取得高评价的关键。

奖杯 压过两辆警车后，再跃起撞毁一个木塔就能得到奖杯，相比之下同时压过两辆警车比较容易失误。

2. GRAB'N'GO

这一关的主题是撞击，很多规定动作都是从正面撞或从侧面撞一下其他车辆，因为玩家开的中型车转向性能不怎么样，所以主要是靠"背版"后提前转向。

奖杯 关卡中期撞击一辆货车后，然后从两辆小车中间穿过，最后撞毁一辆拦路的小车就OK了，难度不高。

3. MAIL RUN

这是摩托车关卡中难度较高的一关，关卡有长度，规定动作有难度，几次甩尾和几次跳跃控制不佳的话，很容易摔倒，要取得5星评价，恐怕要反复尝试。

奖杯 这个奖杯比较难拿，在关卡后期，摩托车需要上一个户外的楼梯，跳到对面的房顶，之后落到下方公路的车顶上，三个动作要一气呵成，不能有一点偏差。

排练 在生涯模式中有五个排练关卡，分别会在关卡中出现特殊技巧和新交通公具时作为教学出现。只有在将全部规定动作完成的情况下才算通过，但通过与否并不会对游戏也什么影响，也不会出现得分和评价画面。

4. RUNNIN' LATE

整体难度不高，但路况比较复杂，需要转好几个弯，且有一处跳跃撞碎箱子的地方跳板很不明显，比较容易遗漏。

奖杯 完成一开始的三个动作就可得到奖杯，分别是向左甩尾，两轮行驶，然后从左侧的墙壁和柱子间穿过。第一个甩尾需要速度，两轮行驶特技的要点可在“排练”中练熟。

5. RIDGE RUNNERS RACE

一个比较长的关卡，技术点虽说不算太多，但因为上演的是一场追逐戏，所以对速度有一定要求，不能让目标车离自己太远，不然会被导演喊停。

奖杯 在关卡中期利用仓库右侧的跳板撞破窗子，之后要向右甩尾，再利用跳台从吊在空中的木材上方通过。撞破窗子后落地要及时向左转，其他就没什么需要注意的了。

6.JUNKYARD HEIST

同样是一场追逐戏，前半段的转弯比较多，一定要保持车速，避免撞击，以免目标车开得太远。后半段因为路面开阔，所以速度上有保证，但要取得高评价的话，那么就要多利用路上不起眼的路灯、电线杆、油桶等物品，用擦肩而过增加连锁。

奖杯 这个奖杯拿得比较简单，因为只要一个甩尾，用跳板跃上右侧建筑的阳台，再跃过一辆车即可，基本上属于水到渠成。



MOVIE 3 雷霆万钧 STRIKE FORCE UMEGA

在生涯模式取得25颗星会开启，是一部类似“《蓝博》系列”的军事题材影片，表现的是美式的个人英雄主义。本关特性均属于过关不难，但取得高评价比较困难的风格，玩家对于场景的熟悉程度和操作熟练度直接影响到取得的星数。

1. SCUD RUN

与上一部电影的第一个场景一样，驾驶的车辆比较特殊，是一辆运送导弹的18轮大卡车。车子非常难控制，甩尾的话速度损失严重，对于完成规定动作很不利，所以基本上都要靠撞击来帮助转向。

奖杯 最后三个规定动作，先是撞击左侧的大客车，然后通过一个固定的爆破点，最后在跃起时按动作键。相比之下，第一个撞击动作比较难控制。

2. UNSUNG HERO

摩托车关卡因为摩托车的操作性比较高，所以一般都不算困难，这一关也是如此。只是有几个规定动作前会有一些车辆和障碍物，要及时回避，以免翻车影响成绩。

奖杯 按动作键钻过货车底部，经过一个固定点，在跃起后按动作键在空中横飞。虽然看似惊险，但难度并不高。

3. DOGS OF WAR

玩家控制的车子虽然不大，但车身很重，甩尾不易控制，所以有一些转弯可以用松油门的方法来实现，这样效率更高。最后撞直升机的特技要有比较高的速度，虽然没撞上也能过关，但这样就不完美了。

奖杯 在进入基地后要连续与三辆大卡车擦肩而过，而且还要走蛇形，关键是在这之前对好方向，以动作较小的转向晃过三辆车。

4. AMBUSHED ESCORT

看似全副武装的战车，其实很不经撞，转向性也不好，所以不要和车辆正面冲撞。不过一些规定要撞击的摩托却不能放过，漏一辆就算一次失误，一不留神就五次失误了。

奖杯 完成最后三个动作即可得到奖杯。在撞击一辆车子的尾部后，来一次跳跃，落地后在前方指定区域停车即可。

5. BEHIND ENEMY LINES

这一关的难点在于有多个氮气加速，这些加速点过后一般都会接着其他规定动作，这样一来，在加速中就要做出及时的反应，而且加速的方向也要尽量与规定动作所在位置的方向对直，这样才不容易失误。

奖杯 氮气加速后撞击前方车辆，再经过指定位置就可以获得奖杯，加速后对准方向即可。

6. FINAL CONFLICT

车子的转向反应比较慢，而离心力又比较大，所以会在控制上给玩家造成一些麻烦。荒野上的物体数量不多，要利用好每一个可以擦肩而过的机会，不然很难取得高评价。

奖杯 在中后期撞破栅栏后的三个动作与奖杯有关，先是甩尾，再是按动作键开枪，最关键的是之后的空中横向旋转撞毁一个了望台，这个技术动作在关卡开始前会有排练，可以多练习一下。



MOVIE 4 超速 OVERDRIVE

取得45颗星后开启。这是一部城市警匪片，超级警察与暴力罪犯的大对决。所有的场景都是城市风格，复杂的路况，狭窄的小巷都会给玩家造成一些麻烦，不过因为比较容易维持连锁，所以是最容易达成全5星的一部电影。

1. BIG RED

这次玩家需要驾驶的是一辆消防车，大型车辆的特点我们应该比较熟悉了，撞击力强但转向性差，不易控制，而规定动作中也是以撞击为主，但非规定的一些车辆和物体尽量不要去撞，在它们身边擦过以提高得分。

奖杯 要拿这个奖杯可不容易，第一个动作是撞击一辆油罐车的车尾，这需要之后保持较高的速度；然后撞击两辆迎面而来的警车，漏撞一辆也可以；最后撞击右侧警车，但是很容易撞垮护栏掉入海里，要谨慎一些。

2. TAKE OUT

这是游戏中设计最为出色的关卡之一，如果能一气呵成地完成这一场景，会相当爽快。因为是追逐戏，所以避免不必要的碰撞很有必要，不然会损失不少速度。最后几处规定动作有连锁反应，一个没赶上，后面几个也赶不上，就会出现连续失误，要格外注意行驶线路。

奖杯 关卡中期先以一个跳跃撞碎空中吊着的货箱，转了几个弯后，左侧有辆车子需要撞一下，最后从一辆车子的右边擦过就行了。难点在第二个动作，因为视线受阻，比较容易开过头而失误。

3. BUSTED

摩托车关卡又来了，不过这次的难度不低，规定动作大部分都是从车子身边擦过和从两辆车中间穿过，方向要准，手要稳。有一些地方虽然没有提示，但也要及时利用甩尾来转向。

奖杯 需要连续完成最后三个动作。一个大跳跃飞过一架直升机后，要经过一个着火点，在拐入货仓后，注意靠左侧行驶，利用一个跳板飞起撞破玻璃就行了。

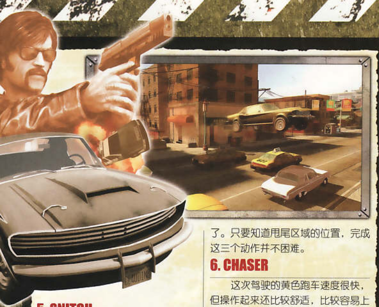
4. KILL STONE

又是一个大路小巷相结合的关卡，规定动作密度比较高，路上的物品也比较多，所以相对来说比较容易实现高连锁，就算漏过几个规定动作，5星评价也能实现。

奖杯 在关卡中期有一处急停后倒车，然后转向180度的规定动作组合，在掌握技术要领的情况下，保持车子与路面平行是比较重要的。第三个动作是撞击一辆汽车，十分简单。

NOW AVAILABLE

REVERSE 180 倒车转向180度再向前行驶，在《余震》第6个场景前有相关排练。操作方法是倒车变为后视视角，在进入指定区域后向一侧转向，之后立即按油门并向另一侧推方向，即可完成这一动作。注意倒车时左右方向会相反。



5. SNITCH

这个摩托车关卡的难点基本上都集中在一开始，在小巷中回避汽车并要完成规定动作还是有一定难度的，但在熟悉地形后，只要前半段没有什么失误，后半程还是比较轻松的。

奖杯 关卡开始不久，在道路左侧需要以一个甩尾右转90度，之后从一辆汽车右侧擦过，再按一次动作键就行了。只要知道甩尾区域的位置，完成这三个动作并不困难。

6. CHASER

这次驾驶的黄色跑车速度很快，但操作起来还比较舒适，比较容易上手。一开始就是倒退从车底钻过，然后要逆转180度，之后只要把握好过路汽车的位置，那么还是可以让连锁数节节高升的。

奖杯 完成最后三个动作可取得奖杯。在跳上房顶后要落在指定区域，然后偏右行驶，再跳跃一次，落地后按动作键，再以足够的速度撞到空中的直升机就行了。

MOVIE 5 我不再死 NEVER KILL ME AGAIN



取得70颗星后开启，是一部007式的间谍片，连片名和游戏的背景音乐都是007风格的。因为冰原场景的特殊性，以及多样化的规定动作，让本关在六部电影中有着最高的整体难度。

1. MOUNTAIN CLIMB

第一次出现的冰原关卡，对于摩托车来说，冰原的不利还没有完全体现出来，但已经可以感受到转向控制比普通路面要难一些了。开始阶段有个跃起后落在一根窄窄的石条上的规定动作有一定难度，起跳前方向不要乱晃。

奖杯 需要将最后三个动作连续完成，先是要在指定区域用后轮行驶，之后向右转一点儿，那里要按动作键使用氮气加速，加速方向要直，这样才能能落到指定的区域内。

2. BASE BRAWL

比较有挑战性的一关，关卡中的技术点很多，对起跳落地要求比较高，180度转向有好几个，还有最后阶段要转好几个大弯，而这里的一个两轮行驶出现得非常突然，很容易失误。这一关能从头到尾全连锁，说明你的水平已经达到了新的高度。

奖杯 一个较有难度的奖杯，在向左的甩尾后需要撞击右侧的车子，最后一个动作是两轮行驶，一定要把握好小跳板的位置，以车子的一边压过跳板。

3. ON ICE

试玩版中出现的一关，难度比较高，除了冰原的磨擦力小，易打滑难控制外，这一关的很多规定动作都有连锁反应，错过一个，后面的就必定失败，造成连续失误。所以除了操作要过硬，“背版”也很重要。

奖杯 就是最后三个氮气加速，基本上过关的话这个奖杯就拿到了，失误的话会被冰压住而告失败。

4. THE HUNT

这一关的难度高得意外，车体对冰地很不适应，打滑很明显，而且这关是追逐戏，如果在转弯上花太多时间，那目标车就会开远。注意在甩尾后松开油门，可以减少打滑带来的影响。最后要在倒退状态完成规定动作，记得此时左右方向是相反的。

奖杯 关卡中期以一个动作键发动氮气加速，之后从一辆卡车底部钻过，再向右一个甩尾就完成了。注意，加速没成功的话，之后两个动作都会来不及完成。

5. OUTAGE

冰地的感觉没那么明显了，但从一开始就体现出了难度。特别是关卡中段有一处用两轮行驶钻一个铁架，需要非常精准的操作，没信心的话可以放弃不管。其他动作不失误，照样能拿高评价。

奖杯 完成一开始的三个动作即可，但这是最难取得的奖杯之一。经过爆破点后在铁桥尽头180度调头，然后要在残破的桥上压过小跳板，用两个轮子开一段，行驶的方向要有点偏左，不然有可能从桥的缺口处落入深谷。

6. HOVER CRASH

这一关开的是一辆造型怪异的战车，甩尾时能够持续很长时间，但感觉不难控制。在甩尾和跳跃后，如感觉有些失控，可放开油门进行调整。最后一个动作是让车子跳入一个空中吊着的集装箱，失误的话就会GAME OVER，一定要多加小心。

奖杯 撞木箱，按动作键开枪后，再用跳板跳进一个箱子里。除了撞箱子要事先反应之外，后两个动作是顺着来的，最后一个动作没完成车子就掉下悬崖了，所以基本上能完成这一关就能拿到这个奖杯。

MOVIE 6 暗夜复仇者 NIGHT AVENGER

取得110颗星后开启。这是一部漫画英雄题材的影片，从主角的造型、敌人是小丑以及超酷的未来跑车上可以看出，片子致敬的对象是蝙蝠侠。所有场景均为夜景，但对玩家影响不大，关卡的难度起浮比较大，不过总体难度并没有想像中那么高。

1. ENTER THE AVENGER

摩托车关卡，英雄摩托的造型很不错。关卡有一定长度，大量的甩尾转向要有提前量，需要扎实的操作。路上的物品不多，所以可适时拉后，用独轮特技衔接连锁。场景后期有一处需要独轮行驶，出现得比较突然，请留意一下。

奖杯 关卡开始阶段，在经过一个火力点后，需要按下动作键做开枪动作，跃起后从直升机开着的舱门中间穿过，虽说好像并不太难，但如果摩托车的任何部位与机身接触一点点都算失误，所以对准方向依然是关键。

2. UNDERGROUND HIJINX

没想到最后一部电影还有这么简单的摩托车关卡，场景非常短，只要不翻车，就算漏过三四个规定动作也能轻松过关，而且评价还不低。难道这是暴风雨前的宁静？

奖杯 利用斜坡跳过一辆卡车，之后按动作键使用氮气加速，只要落到指定位置就能得到奖杯，和这一关一样简单。

3. CLOWNING AROUND

果然，这一关就会给玩家以颜色。虽然同样是个短关卡，但难度激增。首先因为是追逐戏，稍有不慎目标车就开出视线。另外，这一关对线路要求非常高，很多地方都要走蛇形，不然就无法顺利完成规定动作。

奖杯 奖杯在最后三个规定动作，难度很高，先是两轮行驶，再右向甩尾，最后撞击前方车辆。因为两轮行驶的速度



NOW AVAILABLE

2-WHEEL 用汽车的一侧轮子行驶，在《狂声尖叫 II》第4个场景前有相关排练。方法是车子一侧四分之一的位置压过小跳板，方向尽量与跳板平行，即可用两轮行驶。两轮行驶容易翻车，在不需要动作持续时可按刹车让车子还原。



较慢，如果持续时间太长，就赶不上最后的撞车，而速度过快两轮行驶又容易失误。这个奖杯除了技术，还要点运气。

4. THE CLOWN'S NIGHT

这关的难点主要在一开始的左转处，要撞击一辆汽车然后转向，但速度太快很容易冲下河。过了这一区域，后面还有一处急停倒车接逆转180度还有些难度，其他规定动作都不成问题。

奖杯 奖杯在最后三个规定动作，两次按动作键发射导弹，最后用跳台落到指定区域即可，难度不高。

5. RABBIT HOLE

关卡有一定长度，比较麻烦的是小丑车对于玩家有一定的迷惑和干扰作用，一定要根据规定动作标识的位置来设计行走路线，跟着小丑车很容易错过规定动作区，或直接被它带出拍摄区域。

奖杯 这个奖杯拿得还比较惊险，在掉到铁轨上时，要提前向右转一点，在超过右边的火车后要及时切向右侧，以避开迎面而来的另一辆列车，之后再用一次甩尾开下铁轨就OK了。

6. FUN AND GAMES

最后一关虽说不是最难的关卡，但注意点还是比较多的，比如多次氮气加速后的方向调节；出小丑窝后，在轨道上要减速并向右甩尾，速度太快会飞出场外。最后撞火箭时方向也要对准，没撞到的话表演可就不完美了。

奖杯 在出小丑窝时先要按一次动作键使用氮气加速，然后在从出口飞出时同时撞击两辆摩托车，这就是三个连续动作了，飞跃时对准方向即可。

MISSION 零活儿 ODD JOBS

零活儿中有6个场景，是相对独立的特别任务，不影响电影的正常拍摄。这些任务的最大特点在于危险性高，且所有规定动作不允许有一次失误，虽然关卡长度一般都比较短，也没有奖杯可拿，但对于玩家的技术是相当大的挑战。

1. STUNT CITY - FIRE

取得6颗星后开启。是一个摩托车关卡，虽然可以用独轮行驶保持和增加连锁，但注意千万不要撞上任何东西，翻车一次或撞上油罐都意味着直接GAME OVER。最后在跳板上的加速方向要正，不然可能会无法落到规定区域。

2. CAR COMMERCIAL

取得18颗星后开启。这一关的难点在于两处氮气加速，之后都需要超过指定车辆。加速时要保持车辆与道路的平行，这样更容易准确地超车。

3. STUNT CITY - TEAM

取得40颗星后开启。难度比较高的一关，一上来与左右两辆车擦肩而过就需要很好的控制力，之后又是需要方向极准的急停与倒车转向180度，一次向右甩尾后一定要注意要从迎面而来的车子右边擦过，这里很容易失误。最后的急停也要对准方向。

4. ARMOR ALL COMMERCIAL

取得50颗星后开启。街道和小巷之间需要拐来拐去，但如果熟悉甩尾操作，难度并不高。有点麻烦的地方主要是连续三个跳跃，和最后的连续撞击，防弹轿车的撞击力很大，撞不成问题，就是要提前对准方向。

5. STUNT CITY - ICE

取得60颗星后开启。这是一个冰原关卡，在冰上需要撞碎指定的冰块，不需要撞碎的冰块最好是与之擦过，可以增加连锁。难点在于要从运动的大卡车辆底部钻过，但不能碰撞大卡车，因为冰上磨擦力很小，所以很难控制，时间要配合得刚刚好，有时需要适当减速。

6. DELIVERY COMMERCIAL

取得90颗星后开启。最后一件零活儿，驾驶的是邮件车，车子不易转弯，容易侧翻。难点在于一开始的在空中旋转一周后接甩尾，这里比较容易翻车。之后一些撞击的规定动作也要注意，需要稳健的操作。



奖章和成就 BADGES

《特技人：点燃》的PS2版中有与X360版的成就系统相类似的奖章系统，即在完成一定的条件后取得奖章的收集要素。奖章共有38个，成就则有50个，奖章与成就内容相重合，多出的12个成就（在下表中以★号表示）大部分都与在线比赛相关，对于刷过机的X360玩家来说意义不大，而且排名靠前的一些《特技人》高手的成绩极为夸张，要想在有他们出现的比赛中获胜几乎是不可能完成的任务。需要指出的是，尽管我个人推荐大家玩X360版的《特技人：点燃》，因为声光效果和画面细节的确比PS2版强出一大截，但就算是只想取得所有的离线成就，那些"全5星评价"相关的成就项目就够玩家反复折腾了，所以不推荐执着的"成就犯"去碰这样的"成就警示级"游戏。

奖章与成就	成就分	解锁条件
Aftershocker	30	完成电影《Aftershock》的所有场景。
Aftershocker Legend	30	电影《Aftershock》所有场景均取得5星评价。
Architect	15	Constructor Challenges的所有场景均取得4星评价。
Big Pipe★	10	组织过50场比赛。
Commando	30	完成电影《Strike Force Omega》的所有场景。
Commando Legend	30	电影《Strike Force Omega》所有场景均取得5星评价。
Cranker	10	完成30个180度转向特技。
Crazy Horse	10	在一个场景内用摩托车完成400分以上的独轮行驶特技。
Death Wish	5	掉入溶岩、悬崖等危险地带30次。
Drifter	10	在一个场景内完成500分以上的甩尾特技。
Duster	10	完成20次超车特技。
Entertainer★	10	在自定义场地中第一次选用跳板。
Flammable	5	第一次点燃自己的交通工具。
Hillbilly	30	完成电影《Whoopin' and a Hollerin II》的所有场景。
Hillbilly Legend	30	电影《Whoopin' and a Hollerin II》所有场景均取得5星评价。
Hollywood	30	取得所有的特技奖杯。
Legend	20	所有电影场景均取得4星以上的评价。

奖章与成就	成就分	解锁条件
Lord Challenger	30	Quick Fix模式的全部关卡取得5星评价。
Master Challenger	20	Quick Fix模式的全部关卡取得4星以上评价。
MasterMC★	10	在自定义场地中选用10次跳板。
Millionaire	10	在一个场景中得分超过100万。
Most Wanted	30	所有的Odd Jobs场景均取得5星评价。
Nitro Head★	10	在一场比赛中取得10次氮气加速。
Outlaw	20	所有的Odd Jobs场景均取得4星以上评价。
Plugged In★	10	在Backlot Battle比赛中一连串动作的得分超过10万。
Race Ruler★	20	在Movie Challenge中取得20次第一。
Racer★	20	Backlot Races比赛的成绩排名在前10位。
Rammer★	10	在Backlot Battle比赛中特殊得分超过20万。
Screwdriver	10	在一个场景中完成300分以上的空中旋转特技。
Secret Agent	30	完成电影《Never Kill Me Again》的所有场景。
Secret Agent Legend	30	电影《Never Kill Me Again》所有场景均取得5星评价。
Shaver	10	在一个场景中完成500分以上的擦肩而过。
Soldier★	20	Backlot Races比赛的成绩连续排名在前10位。
Spinner	10	完成10个倒车接180度转向的特技。
Stealer★	20	在一个阶段的Backlot Battle比赛中连续窃取6次以上。
String'n King	10	在一个场景中取得100以上的连锁。
Stunt Constructor	30	Constructor Challenges的所有关卡都获得5星评价。
Super Hero	30	完成电影《Night Avenger》的所有场景。
Super Hero Legend	30	电影《Night Avenger》所有场景均取得5星评价。
Threader	10	一个场景从始至终均处于连锁状态。
Thrill Seeker	30	完成所有的Odd Jobs场景。
Tornado	10	在Backlot Battle比赛中完成200以上的连锁。
Trooper★	20	在Backlot Battle比赛中各种交通工具都取得过第一。
Turtle	5	自己的车子第一次底儿朝天。
Unbreakable	100	所有电影场景均获得5星评价。
Untouchable★	10	在Backlot Battles没有窃取的情况下排名前12位。
Wheel'n	10	在一个场景中用汽车完成100分以上的两轮行驶特技。
Wheelman	30	完成电影《Overdrive》的所有场景。
Wheelman Legend	30	电影《Overdrive》所有场景均取得5星评价。
Wings	10	在一个场景中完成300分以上的滞空特技。

NOW AVAILABLE

PIPE RAMP 利用特殊跳板跃起，让车子在空中旋转一周，在《雷霆万钧》第6个场景前会有相关排练。关键在于车子行驶方向与跳板平行，跃起后按车身转动方向推方向键，加快旋转速度，这样车子落地时就不会底儿朝天了。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

在日本，九月是属于TGS的，好戏接连不断，为玩家们描绘了未来游戏世界的壮观图景。而在国内，九月份则是属于PSP-2000的，新版主机的到来，无疑把国内的PSP热潮推至了一个新的高潮，而在即将到来的中秋佳节以及十一黄金周，必将迎来今年的顶点。有人戏称，中国是PSP最主要的消费市场。本次栏目的重点内容也自然落在了PSP-2000的内容上。在日本电车上你会发现不少人都会拿出一台NDSL娱乐一番，而在中国你经常会在公共场合看见玩PSP的人。

question@UCG.com.cn

HACKER 破解直击 Hacker inside

文 Raeca

●自制系统3.71 M33来袭，支持新老PSP



▲3.71 M33自制系统安装程序。

在前不久在Dark_Alex宣布引退之后，强势崛起的俄罗斯黑客小组M33开始接手自制系统的开发工作，以迅雷不及掩耳的速度发布着一个又一个的自制系统。然而谁也没有想到M33小组的真实身分居然就是Dark_Alex本人，而M33小组的名号也只是他为了掩人耳目的一个幌子。但不甘寂寞的他在沉寂了一段时日之后，重新又以Dark_Alex的名号走上舞台公布了这个M33小组的“小秘密”，并为大家带来了他的最新作品——3.71 M33，对应新老PSP。升级至3.71 M33之后便能像官方3.71系统一样，能够使用由SONY官方推出的多款个性界面。然而，这次的3.71 M33系统其实并不完美，安装后哪怕是1000型PSP也会变得和2000型PSP一样，无法使用1.50 Kernel模式，令许多自制软件出现兼容性问题。不过Dark_Alex允诺将会在不久后推出针对旧版PSP加入1.50实模式的补丁。

升级的过程也十分简单，只需要下载傻瓜包并解压至记忆棒根目录后运行相应的程序即可，其间需要保持电池剩余电量在78%以上，而如果是3.52 M33或者其他版本的自制系统，则需要将GAME目录设置为3.XX核心模式下(设置方法：开机按R键进入修复模式，选择“Configuration”->“Game forder homebrew”按X将后面的选项设定为“3.XX Kernel”)。

●不平凡的9·11,PSP-2000遭遇破解

在港版PSP-2000正式发售(9月1日)后，国外的Hacker们便也通过他们的渠道入手了这台最新型号的PSP主机，经过近十天的不懈努力，终于在9月11日这个“特殊”的日子里攻克了技术难题发布了3.60 M33系统。

这次的破解依旧是使用前不久被炒得沸沸扬扬的神奇电池以及神奇记忆棒来完成的，而仅仅是对记忆棒上程序进行了修改。

最新发布的破解程序，通过提取3.40以及3.50系统中的相关文件，并对其进行修改，便可在不把PSP-2000降级为1.50系统的情况下，将官方3.60系统进行破解并升级为3.60 M33自制系统。在保留官方3.60系统的全部功能的基础上，支持了以往自制系统的全部功能：自制软件、PS模拟游戏、ISO/CSO镜像读取等等。而正因为此次破解不需要重新进行系统安装，而SONY官方也并未正式发布针对1000型PSP的3.60升级包，所以3.60 M33系统仅供PSP-2000使用。

神奇电池及神奇记忆棒的制作方法请参考上期“软硬兼施”栏目。在制作好神奇电池及神奇记忆棒之后，只需下载3.60 M33自制系统专用的傻瓜安装包，并解压至记忆棒的磁盘根目录即可完成前期准备工作。而使用时先将神奇记忆棒插入PSP-2000的记忆棒插槽内，然后将神奇电池放入电池仓内即可启动机器，当电源指示灯亮起后按下X键并开始进行安装，全过程只需5秒，之后机器将自动关机。取下神奇电池与记忆棒后，放入普通的电池即可正常开机及使用。

由于系统升级所致，3.60系统已经完全脱离了1.50 Kernel模式，所以先前基于1.50系统的许多自制程序在没有更新到3.XX核心之前将无法使用。



▲3.60 M33自制系统。

市场风向标

玩家买机热情高涨，新版PSP-2000遭遇哄抢

在9月初，因PSP-2000破解未见端倪，绝大多数玩家理智的选择了持币观望的态度，于是PSP-2000在国内初上市便遭遇了PSP上市以来前所未有的冷落，价格一跌再跌，在短短一周的时间内从1400元猛降至1260元，却依然无法吸引玩家们的垂青。但这一低迷的局势在9月11日3.60 M33系统发布，PSP-2000宣告破解之后发生了逆转，PSP-2000的价格在当日便全面上涨至1360元，之后的几天里更是连连攀升，1380元，1420元，1460元……涨幅高达200元。但涨价却并没有阻挡热情高涨的玩家们争相购入新版主机，许多店铺都出现了有价无货一机难求的尴尬局面。而之后在20日发售的日版主机，也因为日本方面出现了抢购局面而导致供货不足，并没有对国内的价格产生决定性的影响，PSP-2000的高昂价格仍将持续一段时间。另一方面，4GB高速红黑组棒(3839MB)价格大幅跳水，目前仅需280元即可入手，可以说是毫无悬念进入了全民4GB时代。



▲新版R4在卡带左右两侧有弧形凹陷。



▲请认准金士顿行货包装背面的蓝色防伪标签保证卡。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

●SONY官方发布PSP 3.70系统

▶自定义主题功能，可以从官方网站上下载各种风格的主题文件装扮自己的PSP。
▼片断搜索功能，能将影片以截图形式进行检索。





▶升级到3.70以后，进入主题设定将会有丰富的自定义主题可供选择(需要事先把相应主题文件下载至记忆棒)。

随着PSP-2000的初始系统3.60的破解，SONY官方在9月11日直接跳过3.60系统的发布，而直接发布了3.70系统的升级包。此次升级对应1000型及2000型PSP，但1000型升级后不会出现诸如USB充电等2000型特有功能的选项。此次升级强化了视频播放性能，改善了播放视频时的流畅性，此外它还支持自定义主题功能，支持视频片段快速搜索。在3.70系统的支持下，用户可以同时播放视频，浏览存储在记忆棒中的音乐和图片文件。



随后，SONY紧急发布了3.71系统，删除了3.70系统中本不该在非日版主机中出现的“日本专用服务”的标志，而其余内容与3.70完全相同。

●GBA游戏新选择，Ewin扩展卡正式上市

在多日的沉寂之后，Ewin小组终于在金秋时节推出了他们的最新产品EWIN Expansion PAK(Ewin扩展卡)。这款产品是一款以Nintendo官方内存扩展卡为原形所研发推出NDSL SLOT-2端设备，它内建高速缓存空间，能够配合SLOT-1端的NDS烧录卡(暂时仅支持R4)运行GBA游戏，同时Ewin扩展卡还可以作为NDSL/iDSL专用浏览器的内存扩展卡进行使用(暂时仅支持欧版破解ROM)。

●Ewin扩展卡拥有256M随机存储RAM芯片，运行游戏时将由microSD卡上将GBA游戏载入RAM区，全过程仅需10秒左右，无需烧录后运行。由于RAM芯片为256M，可以支持目前为止的全部GBA游戏(包含中文汉化版)，并在游戏中不见拖慢。

●Ewin扩展卡将能自动处理GBA游戏存档类型，并将存档保存与microSD卡上。操作过程由引导软件自动补丁完成，无需人工干预，十分简便。

●支持Clean Rom，GBA游戏无需任何操作，直接拷贝至microSD卡上即可使用，无需烧录软件进行转换。

使用方法

1. 首先将下载的R4端的专用loader软件(一个NDS文件)放入R4卡所用的TF卡内。实际上这个loader软件是一个NDS ROM，可以随意安置在TF卡内的任意目录。

2. 将所需的GBAROM拷入R4卡所用的TF卡内。为了方便查询，可单独设立一个目录放置。EWIN Expansion PAK支持GBA CLEAN ROM，和已经打过补丁的汉化ROM。只需要将扩展名为GBA的文件直接复制到TF卡即可。(注：loader软件暂时不支持中文文件名，所以如果ROM文件名或者目录名为中文，将会显示乱码，但不影响使用。)

3. 将R4卡和EWIN Expansion PAK插入NDS/NDSL。

4. 打开NDS/NDSL电源进入R4卡系统界面，运行loader软件。

5. 选中需要运行的GBA游戏，按A键就可载入到EWIN Expansion PAK的内存了。接着会自动引导运行游戏。游戏的存档会自动在SLOT1端烧录卡的TF卡里面建立。关机后存档不会丢失，下次运行游戏后存档自动载入。

本文所介绍的软件均可在以下链接获得：

http://www.tg777.com/Software.asp?id=4314

■Ewin扩展卡共有五种颜色。



NDS方面，主机的价格在PSP的热潮的压制下有稍许下调，而新版R4的到来有效缓解了持续数月的烧录卡疯狂涨价的局面。新版R4除针对外壳进行了修改，并将TF卡槽改为直插式之外，功能上并为做任何改动，官方报价依旧是198元。但随着主机与R4的降价，TF卡的价格却有所上浮，目前金士顿原装行货(日产)的价格在110元左右。

目前国内Wii主机全面断货。但据香港方面的可靠消息称，Wii主机的D2C芯片已被破解，目前已有新版直读可以支持，但市面上先前无人问津的D2C芯片主机已全部被上游低价收购囤积，而相应的直读技术也被其完全掌握，意在给D2C芯片主机加装新款直读后高价出售。

PS3 80GB版本开始在国内出现，配置双无线手柄以及一款正版游戏后的售价约在3900元左右。

除此以外，PS2以及X360的价格与前期相比并没有多大的变化，稳定于1180元和2600元左右。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	缺货	缺货	缺货
双节棍(左+右)	380元	420元	400元
原装色差线	270元	240元	220元
高仿色差线	50元	40元	40元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-1000主机	1300元	1320元	1280元
PSP-2000主机	1500元	1550元	1480元
PSP-2000原装色差线	280元	290元	260元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
2GB高速组棒(1959MB)	190元	200元	180元
4GB高速组棒(3839MB)	280元	290元	280元
全新试玩引导盘	100元	100元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(80GB)	3900元	4100元	3800元
原装手柄	320元	330元	310元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机	2620 元	2630元	2600元
原装手柄(无线)	320元	330元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛(直插电源)	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元
原装无线方向盘	1300元	1300元	1300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1200元	1240元	1180元
NDSL主机	1060元	1080元	1080元
NDSL(玫瑰银、光则银)	1230元	1260元	1250元
R4/M3DSS DS FRIE CARD	198元	220元	190元
N-CARD(16Gb)	220元	210元	210元
EZ FLASH 5	180元	180元	170元
EZ三合一扩展卡	120元	128元	120元
Ewin扩展卡 金士顿 1GB	90元	90元	80元
TF卡(日产)	105元	110元	105元

各地行情不一，
本文价格仅供参考。

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



整个 TGS 期间，X360 的新闻显得非常沉寂，虽然微软在展会上也搭了一个面积不小的展台，但这也无法改变目前 X360 在日本的颓势。其实微软在日本所付出的精力要比其他市场多得多，但没办法，日本消费者就是不买账。

最鲜明的证据就是，那天在秋叶原最大的 softmap 大楼，7 楼游戏贩卖区设置了一台 PS3 和两台 X360 试玩台，并排放在一起，结果 PS3 的排队，X360 的没人搭理，这大概就是 X360 在日本的现状吧……

难道微软真会像传闻说的那样彻底放弃日本市场么？

编辑360日记

不再三红？

去 TGS 之前，和纱迦聊起 X360 的三红问题，说到这三红问题什么时候才能解决，我当时这么说过一句话：“三红问题应该会最终解决，但估计微软不会公开说，我们以后再也不三红了，不然现在市场上的机器岂不是都卖不出去了？”显然我这话说的是有大考虑的，难道微软就不能把有三红隐患的机器先处理完再说这话？

果不其然，我说完这话还没几天，微软立刻狠狠地抽了我一耳光。前几天微 软娱乐事业部经理 Aaron Greenberg 称：“我们已经在厂家环节提供了改进，可以确保你现在买到的所有设备都不会再有这一问题。”不过这话里面有两点注释：第一，这个并不是百分之百的保证，微软表示只有千分之五的故障率，不过这比起之前接近三成的比率，也算是很不错了；第二，这一批机器将在 9 月份之后上市，那么就是说，等国内玩家能买到的时候，差不多是十月之后了。

不过微软没有透露任何有关改进的细节，到底是工艺的改进？还是整个设计的变动？抑或是更换了新版的芯片？不过这些也都不是问题，等新的机器到手后，肯定会有 DIY 高手要把它大卸八块，让大家一睹为快，如果微软忽悠咱们，那肯定要骂之而后快。（笑）

另外本月最大事件恐怕就是《光环 3》的发卖了，不过此时我最想念的还是本来在下个月就可以玩到的《GTA IV》……

[文：多边形]



360大事记

“最后一战”一发冲天！

OK

●微软官方宣布，《光环 3》首发预售销量已经超过 150 万套，创造了全球电视游戏历史上的最高记录，首发当日全美有超过 10,000 家零售店连夜开始贩卖，《光环 3》在美国的首日销售额预计达到 1 亿 7 千万美元，比其前辈《光环 2》在 2004 年时创造的成绩还要高出 4500 万美元。

●17 岁的 Ritesh David 在 Bellevue 的 Best Buy 电玩商店门口苦候了近十小时之后，终于得以在当地时间 25 号 0 点 01 分成为该店第一名买到《光环 3》的顾客；而且，他的耐心还获得了意料之外的回报。比尔 · 盖茨站在柜台旁，亲切地与他握手并笑容可掬地将店内第一份《光环 3》卖给了他，这名来自 Issaquah 高中的少年称这是他一生中最激动人心的时刻。



●Bungie 产品部的负责人 Jonty Barnes 表示，《光环 3》同时在线的人数大大的超过了原来的预计，这让 Bungie 不得不将服务器容量扩大到原来的三倍。同时他也表示测试帮助公司找到了很多需要改进的错误，解决了很多实际的问题。

KO

●近日有国外网友表示他通过订购提前拿到了 3 套《光环 3》限定版的套装，但在开盒之后发现，3 套游戏的光盘都从盘架上滑落，游戏盘表面上的划痕相当恐怖。造成光盘划伤的原因可能是由于限定版的糟糕塑料卡口的设计所致。不过微软官方立刻做出了反应，宣布为所有出现划盘问题的游戏提供免费更换服务。另外，微软还对尚未出库的货品做了紧急调整，在限量版的包装盒内放入了一块海绵以防止光盘滑落，现在购买的玩家已经不再有划盘的顾虑。

●今天有玩家到 Bungie 的官方论坛上发帖表示，在进行《光环 3》的分屏合作模式时，画面的左右两边会出现黑条，而上下分屏的画面只能显示为 4：3 的比例。目前尚不知道这是有意为之还是设计上的失误，Bungie 还未对此做出回应。

●日前有一套号称“《光环 3》终极收藏套装”的拍卖品出现在 Ebay 网上，这套究级组合包括一台比尔 · 盖茨亲笔签名的《光环 3》限定版 X360 主机和全套“《光环》系列”游戏限定版等价值不菲的主机周边，这套组合至截稿前为止已经叫到了 8600 美元的天价，不知道最终会以什么价格成交，总之这只能是有钱人的玩意儿。



360成就犯



无双最速

从《真 · 三国无双 2》开始，“《无双》系列”的正统作品都会在微软主机上登场。不过由于时间往往会晚上半年甚至更久，因此除了铁杆 FANS 外很少有人会去玩。不过进入 X360 时代之后，“《无双》系列”多了一个吸引人的要素，那就是赚成就。

众所周知，“《无双》系列”的要素是相当丰富的，角色、技能、武器、道具……样样收集满的话一百多个小时是必要的，但“《无双》系列”从来都不会在成就上为难玩家，基本上都只要求玩家将全部角色通关就可以拿满。最近几款作品稍微改进了一下，但难度依然不大。

可能有人会说，为成就去打“无双”，会不会过于无趣了？在我看来这个问题是不存在的，因为在拿成就的过程中可以寻找各种新的打法。就拿我来说，X360 上的每款《无双》我都是拿来挑战最速的。不过这个最速可不是那么简单的，除了要熟知角色性能外，每个战场的事件如何触发，初期如何确定培养方向等等都大有讲究，打起来倒也不觉得比拿武器差多少。当然这的确有点“为赋新词强说愁”的感觉，但总比为了成就埋头死通关要风雅吧。



本期推荐游戏

《无双大蛇》

难度：★☆☆☆☆

耗时：★★☆☆☆

注：下线可拿全部成就。

秉承了系列的优良传统，本作的成就依然好拿无比。概括起来本作的成就拿法就是：打出全部角色、学会 100 种以上的技能。游戏中依然有 4 级武器、专用道具相关的成就，但玩家只要用任意一名角色打出任意一项即可解除，实在太轻松了！值得一提的是游戏的成就设定有 BUG，有一个成就名是“蜀传通关”，但这个成就的说明却写的是“魏传通关”，而真正的解除方法是蜀传通关并打过蜀终章外传。

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





话说《生化危机 安布雷拉年代记》就要推出了，接连多日的关注让我对游戏的期待度大大增加，具体的游戏类型到底会是怎样的呢？但愿不要成为一款劣质光枪游戏，不然的话我一定要诅咒卡普空一万遍。



前几天一个朋友来我家玩游戏，当我第一百零一次拿出《Wii Sports》、《手舞足蹈 瓦里奥制造》和《雷曼 疯兔危机》老三强来招待对方的时候，衷心地感到了一阵愧疚，幸亏对方没有用“哎？怎么又是这些？”的眼神向我抗议。希望Wii可以出现几款新的招待朋友专用游戏，不然下次再有人来的时候，我就只好拖他出去看电影了……

CAPCOM股价涨至五年来最高，Wii游戏成为重点开发对象

9月11日，东京交易所CAPCOM的股票价格上涨至五年以来的最高点，当日的收盘价达到了2855日元，股价上涨的动力则来自于投资方对Wii主机软件销量的信心。

专门针对Wii主机移植的《生化危机4》在市场上表现超出了最初的预计销量，这一结果直接导致越来越多的人对即将发售的《生化危机 安布雷拉年代记》充满了乐观的期待。

李逵还未出山，李鬼遍地都是

ZAPPER，任天堂官方推出的枪械形态控制器组合框体，早在E3期间就已经与大家混了个脸儿熟，11月19日，这个令FPS游戏玩家期待不已的新玩意儿就将随《塞尔达》的最新作捆绑发行。不过在这之前，国内的电玩店里早已出现了数种同类框体，虽然这些仿造品在外观上与真品相差甚远，但与双节棍手柄安装后的实际操作感几乎是分毫不差。如果这些“李鬼”让你挑花了眼，那也不要紧，本期的光盘影像中有专门针对这些伪ZAPPER的专门评测，一定不要错过啊！





▲与《林克射箭》同捆发售的官方周边ZAPPER。

◀国内出现的仿冒品。

你所不知道的Wii

现在家中有一台Wii的玩家应该不少了，但是尽管摸了这么久的Wii，有很多不算秘密的小秘密可能有很多人还是不知道，下面我们将要提到的一些关于Wii的实用小窍门，它们中的一部分属于说明书上的内容（大概没有多少人认真从头翻到尾吧……），另一部分则是无意中被发现的——不管你到底已经知道还是从来都没听说过，总之先往下看吧，也许会马上发现自己从未注意到的事情呢。

- 同时按下A、B键拖动菜单中的图标，可以随意拉动并为其调整顺序。
- 当手柄无法在游戏中正确地控制方向时，可以重新启动手柄。方法是同时按下遥控器手柄的A、B、+、-四个按钮2～3秒钟。
- 感应条上连着的那条细线很麻烦对不对？其实它可以嵌入到感应条底部的凹道里，这样就能将它随意放在左边或右边了。
- 通过Wii的地址本可以发送邮件给电脑或手机，但是不能发送照片。
- 写真频道里，玩家只能同时对一张图片进行涂鸦，如果开启另一张图片，便会出现警告“你之前的涂鸦将被删除，是否继续？”字样。
- 每个Wii手柄里都可以储存最多10个Mii，只需要选择“储存Mii在Wii手柄里”，同时按下A、B键将Mii抓放至任何一个空格上即可，然后便可将它带到朋友家里复制到另一台Wii上了（有点贩卖人口的感觉）。
- 在商店频道下载的所有软件都是授权于玩家，而非“出售”，也就是说即使下载的软件被删除了，仍然可以重新下载而无需再次付钱。
- 在Wii上无法保存或覆盖SD卡上的图片或视频，所以在对一张照片涂鸦创作之后，一定要先发布在留言板上。
- 日历可显示的日期范围为2000年1月～2035年12月（不知道这个数字有没有什么具体含义，看来任天堂相信自己的主机可以活跃到2035年）。
- 在游玩《露珠的冒险》到一定阶段后，游戏会给玩家发送信件，并在信件中附上游戏中的截图，这也是目前为止Wii上第一个会给玩家发送邮件的游戏。



插画：木仙

Wii 最新周边检阅



T-Wireless手柄，Wii手柄华丽变身！



这是出了一款全新设计的向经典手柄造型靠拢的Wii手柄——你没看错，这是一款Wii手柄，无需Wiimote，只要使用Wii上闲置的GameCube接口连上一个接收器即可。两侧的蓝色材质是防滑设计，整体造型看起来还是比较炫的。虽然不知道有多少玩家会理会这个经典手柄，不过大约在150元人民币的价格还是有一定吸引力的。

Wii主机贴纸

虽然看起来很像是电脑修改图，不过这些贴纸确实是可以买到的，花色还比较丰富，喜欢变化的玩家可以考虑给自己的Wii也贴上这么一个创造出新鲜感，可以确定的是，这么大面积的贴纸在实际操作的时候可能会比较麻烦。

levelup.cn 游戏城寨

我从2004年开始参与游戏城寨（levelup.cn）的建设，写企划的那天到今天下笔写这段文字为止，一共是1050天。这1050天中的逸闻趣事，以及游戏城寨的方方面面，未来在这个栏目中我（或者Hikaru，呵呵）和编辑们会慢慢跟大家聊，当然还会有不少好玩的小专题陆续登场，希望各位会喜欢。如果你从来没听说过游戏城寨，那也没关系——我回头就去找宣传部门的MM算账——欢迎你从现在开始了解它：游戏城寨（levelup.cn）是一套电视游戏综合资讯/资料站点，致力于在行业内贡献第一时间的游戏新闻、攻略和完备的游戏资料，提供轻松交流游戏的网络社区，目前网站注册用户数是288077人。好，下面欢迎收看游戏城寨 Level 1。

泰坦 2007.09

GAME

平台 关于游戏、互动以及网络

文：levelup.cn&《游戏城寨》特派驻UCG编辑 白夜



我们口中的“游戏”，即电视游戏，Video game。对于国内玩家来说，一般古可追溯到家喻户晓的FC，今可至PS3、X360、Wii之流，当然也不能缺了PSP和NDSL这些掌机。随着科技的发展和主机的更新换代，粗粗算来，电视游戏发展历史已有二十年之久。

对于游戏本身，白夜就不再多说了，本篇文字重点在于“互动”两字。电视游戏自诞生以来，不排除有硬件特性的原因，绝大部分电视游戏都是归到游戏两大分类中的单机游戏之列，而单机游戏也是游戏发展的雏形，对比如今大行其道的网络游戏来说，单机游戏可以说应该挂上“传统”二字。单机游戏有着其独特的魅力，不过玩家中向来存在着“独乐乐不如众乐乐”的说法，人类是一个社会性群体，无论什么事情，交流互动都是必不可少的。相信很多电视游戏玩家都有过身边没有可以一起讨论游戏的朋友的“孤独”经历，这也体现出了电视游戏的一大问题——互动。

如今回顾下玩家们的游戏生活道路就可以看出，随着游戏的发展，玩家的互动方式也在变化。小时候的FC时代，大家总是三两个朋友聚到一个有主机的幸运儿家里，小伙伴们一起目不转睛的盯着电视屏幕上那些发色数如今看来低得不一般的简陋画面，互相叫喊着，时而大声指导别人该怎么打，时而指责对方的技术差劲而抢夺手柄，那时玩家们的互动也就仅限于此了——最直接的和认识的朋友坐在一起游戏的互动方式。但是，如果身边没有同样喜爱游戏的玩家朋友怎么办？前一段时间时值九月，正是玩家的主要群体——学生们迎来新生活的时候，但他们当中却出现了很多抱怨，来到一个新的学校，第一件事情就是拿着PSP或NDSL在校园里如对暗号接头一般溜达，不过往往在疯狂寻找了一阵后却发现同班同学甚至全年级全学校也没有能认出他们手中东西的人，无奈的呼喊此起彼伏：“想找到一个一起玩游戏的朋友怎么就那么难啊！”

回归文章“主线”，随后在MD以及PS、SS时代，一个新的玩家交流互动平台出现在了大街小巷中，玩家们管它叫“包机房”，也就是一些游戏店拿出主机提供的一种通过付费换取游戏时间的“主机出租”方式。在这一个个环境应该都算不上好的小屋中，一些原本素不相识的玩家会因为共同的爱好坐到一起，偶尔通过窥视一下身边人面前的屏幕，然后不由自主地讲出一些自己的见解，简简单单的一段谈话也许就可以交到一个以后可以一直谈论游戏的朋友。笔者自身是很喜欢“包机房”中那种浓烈的游戏气氛的，你可以从之前完全不认识的玩家口中听到对同一个游戏不一样的一些理解，这是一件很有乐趣的事情。不过因为当时没有正规的管理机制，国内各地的包机房中可能都会有一些“社会闲杂人士”的身影，破坏了这种纯粹的游戏交流方式，这个玩家之间的互动平台也渐渐没落了，不过相信很多从那个时代走过来的玩家都从中体验到了交流互动的乐趣，他们期盼着有新的互动平台可以让他们畅所欲言，让他们可以共享“单机游戏”。



在这个时间段内，一种正规的提供给玩家交流互动的平台发展了起来——媒体。关于电视游戏的媒体，最早出现的就是游戏平面纸媒——杂志了，国内最早的游戏杂志应该是出现在1994年左右。众所周知，杂志要提供内容给玩家则必须有文章来源，游戏杂志在当时的国内来说是个新鲜行当，内容的策划及一本书几十页的文字量光有几个编辑是远远不够的，于是玩家们终于找到可以表现自己和交流互动的地方了，无数玩家将多年来积压的关于游戏的各种想法化为文字稿件寄向当时寥寥数个的游戏杂志编辑部，而他们也希望通过这个平台获得更多关于游戏的种种信息，比如游戏的打法、其他玩家对于游戏剧情的理解以及在游戏过程中发生的一些趣事等等，有了这些的支持，杂志这个互动平台以飞快的速度发展着，其对国内游戏文化业的发展也有着巨大的推进作用，可以说有了这个平台以后，玩家们把自己闷在房间里“傻玩”游戏的时代终于结束了。

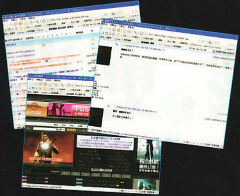


游戏互动平台发展的同时，社会同样在全面发展，伴随着“信息时代”说法的提出，1995年对于互动平台乃至整个中国的信息业来说都是一个历史性的转折点，那一年，中国公用计算机互联网诞生了。当年通过统计，全中国的上网人数为八万左右，放到现在是什么概念？拿白夜所就职的levelup网站来举例，不考虑那些“流动用户”的话，八万人这个数字还不及levelup二十九万注册会员的三分之一，这也看出了网络这个平台的发展是极其迅速的。网络这个新鲜玩意儿的出现受到了人们广泛的关注，而游戏和互动也伴随着网络的出现发生了革命性的变化，网络游戏这种全新游戏方式基于此诞生，同时电视游戏中也加入了越来越多的网络要素，玩家终于可以坐在家里通过网络在游戏的同时与其他玩家进行互动交流了，我们也终于充分体会到了“独乐乐不如众乐乐”这句话真正的含义，如今我们几乎难以想像一部不能接入互联网的游戏主机能够以什么样的方式存活下去。

BBS，全称Bulletin Board System，翻译成中文叫做“电子公告板”，也就是我们大家口中所俗称的论坛。这种最早仅仅是用来公布股市价格等信息的形式在互联网渐渐普及的时候走入了网民的视线。人们注意到了它交互性强、内容丰富而及时的巨大优势，而网络论坛的出现，也终于满足了游戏玩家们需要即时互动交流的需求。网络相对于其他平台最大的优势就体现在了自由性、即时性和随意性上，而正是这三大优势的存在才决定了这是最适合玩家即时互动交流的平台之一。在网络上，玩家可以第一时间获得诸

如新闻、攻略等关于游戏的最新信息，而除此之外，一些关于游戏的文化内容在网络上也是应有尽有，游人故事、专题文章、同人小说，甚至玩家自己写的游戏剧本以及自己动手制作的游戏音乐电影等等形式层出不穷，游戏的精彩之处在网络上被表现得淋漓尽致。而论坛的存在更是让玩家们做到了真正的交流互动，真正做到了想说就说。可以说，这个平台把天下的玩家连接到了一起，而这个平台本身，也让游戏产业以及游戏文化的发展再次上升到了一个新的高度。有了网络这个获取信息和交流互动的平台以后，我们的玩家身在其中学习与锻炼的同时，正在成长得更为成熟和理性，而在玩家成长的基础上，中国的游戏产业也在不断发展和进步，另一方面，由于网络平台的影响力，国内以及国外各游戏厂商也在逐渐注意到中国这个巨大的游戏市场。

网络因为有了众多的玩家参与，就好象形成了一个大家庭一样，所以论坛又有一个称呼叫做“社区”。不知道正在读这篇文字的玩家们有没有上游戏论坛的习惯，就笔者本人来说，每日打开levelup的论坛，登录的那一刻就如同推开家的大门一样，那些每天一起讨论游戏的朋友早就已经等待在了那里，虽然绝大部分素未谋面，但有时候一两天不上的话还真挺想念他们的，所谓“英雄相惜”，因为大家对于游戏的热爱与追求是一样的，更何况，天下玩友本就是一家，网络与论坛，就是玩家们互动交流的归宿。



后记：公元2005年，全中国的上网人数突破了一亿，如今这个数字依然在以人们想像不到的速度增长着。而也是在中国互联网发展初见成效的这一年，本着为了全国的玩家建立一个最好社区的意愿，我们的levelup建站了。得力于广大玩家的支持，levelup得以在两年多的时间内在多如繁星的网站中受到了相当一部分玩家的关注，而我们也一直以为玩家建立最好的交流互动资讯平台为目标努力，以前如此，现在如此，今后，也是如此。

白夜很高兴levelup.cn&《游戏城寨》可以在我们的前辈兼兄弟媒体，中国目前最好的玩家互动交流杂志平台——《游戏机实用技术》上开办这么一个可以与读者朋友交流的专栏。最后，奉出行前老大的命令，为自己打个广告吧：“看游戏杂志看UCG，上游戏网站上LU！”（真烂的广告词啊，不过不说回去交不了差，呵呵，我们下期见）。

主持人/光年

中国玩家调查

近期的PS3大作《天剑》、《龙穴》纷纷推出中文版。X360的《光环3》也同步推出了中文版。我们在游戏城寨（levelup.cn）上进行了一次为期2周的玩家态度调查，看看到底玩家们对于游戏中文化的态度如何。共有5024名玩家参与了此次的调查，结果到底如何，让我们一起来看看。

家用主机游戏官方中文化态度调查



本期调查

你会在你的新家用主机上玩前世代的游戏吗？

◇会。因为好的游戏不会因为时光流逝而减少它带来的乐趣。
◇会。如果是重制版，而且要有大量新加入的要素。
◇会。只玩一些简单的街机休闲类游戏。
◇不会。忍受不了前世代游戏的画面和音效了。

参与投票、查看更多调查结果请关注以下网址
http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx



主持人/玛鲁斯

我的女朋友

[北京联盟]文：十亿

FC——就像自己小时候的青梅竹马，让人想起来就觉得那时的快乐那么纯真，那么可爱。不过现在只剩下回忆了……

SFC——和自己在一起的青梅竹马长大了，虽然穿上了华丽的外衣，但是因为太熟悉了，反而没有了神秘感。

MD——第一次喜欢上了初中的女生，觉得生活那么灿烂，她一个笑容就可以融化整个世界了。可惜，终究还不成熟。

SS——就像是学校边上的小卖店老板的女儿，每次为了看她总要去买点什么，但是我没胆量去说“喜欢你”。

PS——终于上了高中了，认识了第一个女朋友，纯纯的恋爱，两个人第一次手牵手，一直到了高三。后来因为你认识到了我们是不可能的，于是你渐渐淡出了我的视线。现在有时还会把你的照片（模拟器）拿出来看看……

DC——大学的第一个女朋友，因为自己的偏好（2D）爱上了你，可是你竟然这么不争气，在大二的时候就离开了我……

PS2——目前的老婆，记得第一次遇见你就被你那独特的外形吸引了，没想到你还能这样（因为竖着玩？），你陪伴我直到现在，虽然你现在和我的感情很淡了，但是我还是很喜欢你的。

NGC——茫茫人海中的一夜情，虽然我们认识了，但是我们之间真的谈不上感情……

Xbox——虽然你追了我很长时间，但是我始终认为我们不合适。

PS3——名门小姐，大家闺秀，我有心将你娶回家，（我：真的不是喜新厌旧。PS2乱入：骗人，你就是！）但是发现我的银子真的不够……娶不起……

Xbox 360——听说原来那个Xbox做了整容，而且再见面时你也有了很多内涵，但是我觉得每次见面都要花好多钱，对我来说承受不起……于是，再见。

Wii——很有趣的女生，像个长不大的孩子。哎，我已经老了，不适合那些剧烈运动了，老胳膊老腿的，心脏也受不了……虽然娶你花费不高，但是我已经过了运动的年纪了，你……还是找个年轻点的吧。



NOW PLAYING 热点游戏攻略和资料专题页



http://blog.levelup.cn/game/halo3/ 详尽攻略和对战指南



http://blog.levelup.cn/game/ccff7/
全任务详解、魔石合成资料、详细的流程攻略等



http://blog.levelup.cn/game/ace3/
全任务分支流程攻略和全机体详细数据



专题页十月上线



专题页十月上线



专题页十月上线



▶ 活动预告

TGS2007 赴日小编做客活动

时间：2007年10月12日周五 20:00开始
地址：http://bbs.levelup.cn/zuoke

亲临今年东京游戏展的UCG小编将在游戏城寨与各位读者、玩家朋友在线交流本次展会的趣闻体会。欢迎大家一起来热闹一下！时间锁定12日（周五）晚8点。

胜负师：因为TGS的原因，这一期的准备时间比较充分，所以自由谈的稿件数量也足够做一次“特大号”的。我在其中挑选了长短不一、风格各异的五篇文章，有意思的是五篇文章来自三种供稿群体。一种是阳光计划成员，他们在写作之前会与编辑联系，征求意见，原墨的“主旋律”作品《要游戏，更要健康》在编辑的建议下，请教了医生，并避免了不易理解的专业名词出现；而万岳的《行云流水看最速》也是几经修改，虽然文笔不算华丽，但诚意值得肯定。第二种是自由谈的常客，比如张博武和9GIU这次又带来了他们的新作品，他们都擅长发现话题，并用自己个性化的语文展示自己的观点。还有一种是完完全全的新人，对成就系统有话说的kisen就是第一次投稿，虽然文章很短，但却也表达了自己的心声。对于有意投稿的读者朋友，我有几点建议：文章长短文笔都不是大问题，严谨和踏实的创作态度，敏锐的观察力和多元化的思维方式，真实的情感表达，拥有这几点，你可能就是下一位自由谈的座上宾。(tt@ucg.com.cn)

要游戏，更要健康

游戏玩家常见病浅析

随着人们生活水平的提高，越来越多的人选择用电子游戏来放松心情，缓解压力，甚至增进彼此感情。应该说，选择恰当的游戏，在打机时保持良好的坐姿等身体习惯，并合理地规划游戏时间确实可以达到这样的效果。但是，有不少玩家在游戏过程中会忽略一些问题，而这其中最常见的现象便是对游戏时间不加限制，任凭“游戏瘾”的自由发挥，再加上不良的身体习惯，“游戏病”由此而来。也许在数小时的“鏖战”中，你的身体早已在承受一些病痛的折磨，但是当时对游戏的投入往往会让你对其放松警惕。不过这些病痛还是会在你放下手柄后找上门来，也许就在你结束游戏的那一刻，让你不得不重视它的存在。毫无疑问，进入次世代阶段的电子游戏势必将更加吸引玩家，占据玩家更多的游戏时间。所以，为了健康，也为了可以在今后的日子里继续体验游戏所带来的欢乐，我们必须对游戏中的常见病加以重视。

＋手部疾病

作为和游戏机实现最直观接触的身体部位，手部要承受的压力可想而知。最常见的症状是手指胀痛和手部僵化。

手指胀痛

易患度：★★★　危害性：★

手指出现瘀血，红肿等现象是以手柄为主要操作方式进行游戏所带来的最普遍症状。其根本原因是手指在经过与按键的频繁接触，挤压后导致指部血液循环受制，血液流通不畅。一般情况下，只要让手指休息并避免手指继续与其他物体发生挤压便可在短时间内恢复。情况稍严重些的，可在患处涂抹如云南白药气雾剂等具有活血化淤作用的药剂，休息几天便可好转。



反面游戏典型：《格斗之王》(PS2)，《WE》系列(PS2)

应该说，像《格斗之王》这种以“划圆”为基本出招方式的格斗游戏并不适合用摇杆以外的操作方式进行操作。手感差并非不能原谅，但差到稍微摆弄几下基本技巧便弄得手指生疼就有点……一套八神的八稚女接豺华就要承受五次搓招的折磨，实在不敢想像多打出几套究极连技后手指是否还挺得住。再说《WE》，《WE》是一款对微操作要求十分严格的作品，甚至可以说，其严格程度丝毫不亚于格斗游戏。这也决定了《WE》是一款十分伤手的游戏。过人、盘带、传球、射门配合高密度的使用每一项都会使我们的手指备受摧残。虽然《WE》特有的体育比赛回合制很适合玩家规划游戏的时间，但是不可否认，它也拥有让人长时间坐定下去的“魅力”，其中，“再玩一局就走”便成了多数玩家继续玩下去的“专用借口”。这样一局一局地拖下去，手指胀痛不足为奇。

手部僵化

易患度：★★★★　危害性：★

如果说手指胀痛除了与游戏时间长短有关之外还能和游戏系统对按键次数的需求量，手柄按键的舒适度、柔软度以及玩家自身的手部“抗击打能力”沾上边的话，那么对于玩家来说，只要你是用手柄来玩游戏，那出现手部发麻、发木等僵化现象便只是个时间问题了。手持手柄时间太长，手型长时间固定在一个姿势，手部自然会僵化。其治疗方法倒也十分简单，只要多活动手指便可消除。

＋痉挛

易患度：★★
危害性：★★★★

痉挛和抽筋的症状也是发木，发麻，多出现在手，脚以及四肢的其他部位。虽然症状相似，但与手部僵化却有着本质区别。痉挛和抽筋多是由于血液中钙含量降低引起(也与缺镁有关)，所以其症状的出现往往是自发的，跟与其他物体的接触没有关系。应该说，痉挛和抽筋跟玩游戏没有直接的关系，但却往往在长时间玩游戏的时候表现出来。有关数据表明，人



体对钙的每日摄入量应该在800～1000毫克(妊娠期妇女或老年人的需求量更高)，但是人们平均摄入量却在500毫克左右，所以痉挛和抽筋现象才会时有发生。关于补钙方面，如果您选择用饮食补充，那么牛奶及乳酪便是最好的选择。肉骨头及鱼骨头也是钙的良好来源。此外，坚果、蔬菜、燕麦、鱼和扁豆等很多食物中也含少量的钙质。至于药物补钙，相信我不必多说，大家对电视上出现的各种补钙产品一定不会陌生。选什么，一任诸君。

反面食物典型：碳酸饮料

虽然痉挛和抽筋与玩游戏并无直接关系，但很多人都有在玩游戏时喝饮料的习惯。碳酸饮料，完全配得上“钙质杀手”的称号。不管是人体内90%存在于骨骼和牙齿中的钙质，还是剩下那10%存在于神经、肌肉和血液中的钙质，常喝碳酸饮料都会使其“很轻松的”流失掉。除了痉挛和抽筋，失眠、神经过敏、关节痛、高血压、蛀牙和骨质疏松等也都是缺钙导致的症状。当然，除了流失钙，碳酸饮料的“罪证”还有很多，它还会刺激人的喉部和胃部，加重咽炎，胃炎的病情。对儿童而言，碳酸饮料的杀伤力更大，碳酸饮料中含有太多糖份，过量摄入易导致肥胖。

此外，儿童糖尿病患病人数逐年上升，其中多喝碳酸饮料也是发病的主要诱因之一。可是，尽管大多数人都知道它有万般不是，但面对这样一个“蛇蝎美人”，还是有很多人无法自拔，而其中又以处在补钙最为重要时期的儿童及青少年为甚。对此，我只能说，为了自己的身体健康，请少喝为妙啊！

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

✚ 近视

易患度：★★★★★
危害性：★★★



如果说手是和游戏机实现最直观接触的部位的话，那么眼睛就是和游戏机实现最长时间接触的身体部位。片头CG，过场动画时，我们可以让手得到片刻休息，却不得不用眼睛去继续流连那精彩的一幕幕，眼睛的负担太重了。游戏画面鲜艳、频闪、光线强烈，对眼睛是强刺激。再加上玩游戏时注意力集中，精神紧张，眼睛长期注视一个目标，无形中降低了眨眼次数，眼睛很容易产生疲劳。为了获得清晰影像，睫状肌必须高度紧张，使晶状体过度屈曲，增强屈光，久而久之便会导致视力下降，形成近视。所以，在游戏时我们不仅要做到和电视、游戏屏幕保持一定距离，还要让眼睛得到适当的休息(一般来说，一小时内最好休息15分钟)，当然，选择游戏也是十分重要的。如果你做到了这些，再谨记“保护视力的四条法则”，那么那个与青蛙有关的称号便不会轻易与你挂钩。

1.良好的睡眠。2.适时远眺，对象以绿色植物，风筝等为益。3.眼保健操，建议上下午各一次，要按一定节拍做完，不要单做某一节。4.服用以维生素A、B2、E为主的营养品，食补也遵照其原理，可选择多吃动物肝、鱼、蛋黄、胡萝卜、玉米、菠菜。

反面游戏典型：《鬼泣3》(PS2)

如果一款ACT游戏的主人公拥有“疾进”的本领，而且出于加快过关速度亦或是躲避敌人的原因要经常运用此技的话，那么这款游戏对眼睛就有一定杀伤力了。但仅仅凭借这一点并不足以使《鬼泣3》成为反面典型，因为《忍》等游戏同样具有这一点。所以Capcom想出了另一门杀手锏——抓眼球，就是拥有让玩家将目光长时间锁定在一点上的能力。强烈的代入感加之但丁华丽敏捷的身手很容易集中玩家的视线，尤其在DMD模式下，难度剧增，玩家不得不时刻与但丁同呼吸，共命运。当然，《鬼泣3》最伤眼的地方还是它绚烂耀眼的演出效果，虽然游戏画面不算鲜艳，在非遇敌状态下可以说并不刺眼，但只要那喧哗耍酷的小子动起来，情况便会发生大转弯。也许，华丽的攻击表演就是《鬼泣3》赋予但丁的使命，也是作品想要表达的一种思想，但是，有谁为玩家的眼睛着想了呢？

✚ 颈椎病

易患度：★★★★
危害性：★★★★★

相信很多玩家都曾有这样的体验，玩游戏时感到颈枕部或颈肩部疼痛或麻木，而玩的时间越长，这样的感觉就越明显。千万不要小看这些症状，因为它是在提醒你，颈椎病的脚步近了。颈椎病大都是由于颈椎长时间处于屈曲位或某些特定体位引起，所以不良的睡眠体位，工作姿势不当，不适当的体育锻炼都有可能导致颈椎病。而学生、教师、白领，司机则是颈椎病的多发人群。虽然身处这些行业的人们也大都知道颈椎病的危害，并采取各种方案加以预防，但是学习、工作的压力，任务以及工作本身的一些不可抗拒因素的存在往往让人感到心有余而力不足，稍不留神颈椎病便乘虚而入，这就是导致颈椎病患病率居高不下的一个极其重要的原因。虽然颈椎病也是游戏常见病，但是相比上述人群大多的“身不由己”，作为玩家，我们拥有更多的自主性，以及实施这种自主性的时间和精力。玩游戏时我们需要做到：正对电视，调整电视或座椅的高度使坐定后眼睛可平视电视屏幕；避免颈部自主地向前探伸；定期(15分钟左右)活动颈部，可做常见的头部绕环运动；可在游戏间隙抬头远眺，这样既有利于缓解颈肌紧张，也可消除眼睛疲劳。

颈椎病治疗时间长，而且在治疗后易复发，甚至可引发多种疾病，可谓痛苦至极，所以要重视早期锻炼和预防保健。遇到相似症状应尽早求医，根据患病类型加以治疗。



反面机种典型：街机

相比家用机，街机更易滋生颈椎病，主要原因便是街机的机体构造。如果说玩家用机时我们可以通过改变座位甚至是电视的位置来适应自己的身体的话，那么打街机时我们则是在用自己的身体来适应街机。不同于电视屏幕的竖直放置，大多数街机的显示屏都与水平方向成一定角度，要直视屏幕，头部就难免前倾，低头，这正是容易引发颈椎病的姿势。而显示屏与水平方向所成角度越小，我们的颈椎受到的损伤就越大。归根结底，玩街机时我们太被动了。

✚ 腰痛

易患度：★★★★
危害性：★★★★

俗话说：站着说话不腰疼。抛开它的引申义，其实这句话只说对了一半，因为不只是长期久坐而缺少运动的人，久站的人，长时间维持一个姿势太久，也容易造成腰背部的疼痛。腰背部是人体用力最多的部位，为人体提供支持并保护脊柱。人体在坐着的时候腰椎承受着上身的重量，腰肌是要用力的，因为腰肌要维持人体而做着不同的姿势。长期坐在电脑前或者写字姿势不正确，腰背肌肉一直紧绷着，腰肌就容易疲劳，时间一长，产生损伤，进而导致腰痛。打游戏引发的腰痛也多源于此。打机时，应选择有靠背的椅子，最好在后背垫上一个垫子。保持良好坐姿，让腰椎维持正常的生理弧度，这样就可以很好地缓解疲劳。



但这也仅仅是打游戏时的“应景之策”，最重要的还是要在平时加以预防。可以有目的地加强腰背肌肉的锻炼，如做一些前屈、后伸、左右腰部侧弯、回旋以及仰卧起坐的动作，使腰部肌肉发达有力，韧带坚强，关节灵活，减少发病的机会。还可以参加太极拳、五禽戏、健身操等锻炼，这些传统的健身方法对预防腰痛都有益处。再就是注意生活中的各种姿势，如从地上提取重物时，应屈膝下蹲，避免弯腰加重负担；向高处取放东西时，够不着便不宜勉强；选择硬板床睡觉也是一种方法；避免潮湿和受寒同样很重要。

反面习惯典型：经常向固定一侧转身

其实多数人在生活中大多有偏爱向某一侧转身的习惯，这主要与我们擅长使用哪只手有关。基本上，擅使右手的人偏爱向左转身，擅使左手的人则反之。实际上这并不是一个好习惯，朝固定方向转的次数多了，腰部就容易出现问题。如果这样说还不够明显的话，我们可以将它复制到运动中去。我们知道，运动中的转身往往是十分迅速的，这样的转身本身对腰部就是一种考验，而总是转向同一侧更是加重了腰部的负担，很容易形成扭伤。足球巨星舍甫琴柯在一次采访中就以亲身经历证明了固定向一侧转身的害处。由于擅用右脚，而习惯性在向左转身后进行射门等动作的习惯使其腰部屡受煎熬，不得不在假期里进行治疗。为了纠正不良的转身习惯，他还想出了在打高尔夫时用左手击球的方法。其实我们也可以通过对非擅长手(脚)的多加使用来避免转身的习惯，但是不必强求达到某一个水平，更不要为此降低了工作效率，仅仅当作是一种有益的锻炼就行了。

✚ 便秘

易患度：★★★
危害性：★★★★

引发便秘的原因有很多，但作为玩家，最常见的解释便是久坐少动，肠道蠕动减少，久而久之有可能发展为痔疮。此时，放下游戏，投入到运动中去，便是最好的选择。运动可使胃肠活动加强、食欲增加，腹肌、肛门肌得到锻炼，提高排便动力，预防便秘。在食物方面，我们大都知道蜂蜜和香蕉有益于排便，其实水果、蔬菜、粗粮等纤维含量高的食物也都有助于消除便秘。同样有效的方法还包括减少肉类以及奶制品的摄入量。此外，多喝水，尤其在起床后，早餐前饮用大量水可以起到通便作用。与饮食预防相比，养成良好的排便习惯则更为重要。尽管每个人都有各自的排便周期和习惯，但是到一定的时间就应该排便。如果经常拖延大便时间，破坏良好的排便习惯，就容易使排便反射减弱，引起便秘。



反面食物典型：细粮

大米、白面因为良好的口感为大多数人所喜爱，成为近年来百姓餐桌上主食中的霸主。有些人常年不吃粗粮，甚至认为吃粗粮是一种很落伍的表现。其实，他们的观念才落伍。吃东西，健康和营养是否比口感更重要呢？相比为了达到良好的口感而在加工的过程中已经丧失了大部分营养成分的细粮，原汁原味，提供了丰富营养的粗粮是不是更值得我们去珍惜和重视呢？随着人们生活水平的提高，营养饮食观念的日趋强烈，我们也很欣喜地看到，许多家庭开始啃起了窝头，喝起了大茶粥……说不定在今后，吃粗粮会变成一种时尚。

后记 不得不承认，玩游戏虽然可以益脑怡情，但它同样是一张很容易滋生慢性病的温床。传统的操作方式自不必说，而即使是被大众欣喜的捧为“健身机”的Wii，也可以因为其特殊的玩法招致其他的运动型疾病。作为玩家，最重要的不是我们选择哪款主机，而是要在玩游戏时掌握好尺度。衷心的祝愿玩家朋友们可以找到适合自己的尺度，就像“健康游戏忠告”中说的那样：合理安排时间，享受健康生活。

文 阳光计划成员 原墨 插画 星仔

行云流水看最速



UCG的读者们对于“最速挑战”并不陌生，游戏光环中的“热血最强”收录了大量的最速类极限影像。而我自己也曾经以最速形式挑战过一些游戏，也有一些感想心得想与大家分享。

我自己的玩龄跨度是比较大的，从幼儿园时代的小霸王直接跳到了大学时代的PS2，中间出现了很大的断层，以至于对这断层中的一些游戏了解甚少，所以我第一个看到的最速影像不是大家熟悉的《生化危机》而是《鬼武者2》。当时我对那种光赶路不杀敌的玩法很是好奇，同时也很纳闷：这么玩到底有什么意义？为什么要这么玩？

这还得从电子游戏给人们带来的娱乐快感说起。

一般玩家对于一款新游戏的态度和玩法，主要就是成功突破游戏中所设计的关卡、完成游戏中各种任务之后，将游戏通关，此时的娱乐快感可能是最大的，因为这等于是成功征服了一个游戏。而如果玩家对这个新游戏特别有爱或者对这个新游戏所属系列非常有感情或者其他乱七八糟的原因，他会对这个游戏进行2次攻略，甚至N次攻略。但是随着攻略次数的增长，玩家对这个游戏也会越来越熟悉，越来越没新鲜感，这就意味着当初最早的那种通关的快感会越来越少，游戏给玩家带来的娱乐意义也不明显了。在这个时候，部分玩家对于这种情况并不甘心，进而去发掘另类的玩法，以此赋予玩这些游戏的新动力，娱乐快感的持续时间也在一定程度上被拉长了。于是各种各样的另类玩法如雨后春笋般蓬勃而出，比如一命通关、无伤通关、高分或低分通关、不杀敌通关、还有我们今天要讲的最速通关。需要指出的是，这些另类玩法往往不是单一的，而是好几个结合在一起的，比如既无伤又最低分等等。

包括最速挑战在内的游戏另类挑战玩法，旨在延长游戏时间、增加游戏快感，这也就回答了我在一开始的疑问：“这么玩到底有什么意义？为什么要这么玩？”在回答了这个根本性的问题后，我们再重点说说最速挑战。

一年前，我看到了《鬼武者3》的最速挑战影像，在认真看完整篇影像、自己又去尝试了一下后，我发现在最初尝试进行最速挑战时，往往是比较强调技术，难度高、效果炫目的技术动作能在一定的练习后大大提高最速成绩，但在一段时间后，在技术层面上能提高成绩的空间却变小了，技术越精湛、提高空间越小；在这个时候，最速挑战的选用方法就变的最为重要，方法的创新能在更高层次上提高最速成绩。说得有点玄，那么举例来说吧，《忍》的雷DASH和《鬼武者》的连一闪都是比较高难度的技术，一个刚开始进行最速挑战的玩家如果能在练习后掌握了这类技术，那么无疑是对提高成绩有很大帮助的；但是这个技术已经是极限，有时一路狂DASH并不比适当的跳跃更快，不计算好BOSS的体力而一路的连闪，不仅难度大，而且不一定比几个单发一闪后再进行连一闪杀BOSS快。又比如《MGS3》的最速挑战，在打THE FEAR的时候，早期有高手可以不开热能成像仪，光用麻醉枪打倒BOSS，这是很了不起的技术；但是后来有了更快速、简单的方法，一开始先嗑药装死，等BOSS下树背对自己时选择复活，之后扔个闪光弹，将BOSS定住，再掏出冲锋枪直接对着BOSS“突突突！”即可。此方法耗时比前面的高难度方法短，但是操作上却比前者简单。

所以说在最速挑战中，适当的方法有时比过硬的技术更重要，能很好把握技术与方法间的关系才能打出最佳成绩。

在最速挑战过程中，有时自己练得差不多了，选用的方法也挺不错，但仅因为一个杂兵的站位突然发生变化，别说最速了，连主角的小命都难保，这就是那传说中的“人品”问题。运气在最速挑战领域里还是一个非常普遍的问题，因为最速本来就是高难度的，越是高难度的就越是容易出现失误，虽然有些失误不是玩家自身原因造成的，但是我们依然要面对它。解决人品问题的最佳办法是Retry！没错，就是重新来过，愤怒与懊丧没有任何意义，只有鼓起士气再来一次才能完成挑战。所谓台上一分钟，台下十年功，我们看到的所有的最速影像的背后都是堆积成山的失误，所以在某方面来说最速挑战其实也是件考验耐心的事。

说到最速那就不得不说说PS2的“《忍》系列”。在对《Shinobi 忍》研究了一段时间后，我发现该游戏中的DASH系统做得很有特点，DASH前半段拥有无敌时间，降低了受伤的可能性，可以连续使用的DASH之间无硬直（墙壁上除外），并且在发动雷术后，DASH速度和连接性又大大提高，从而衍生出了更高速的快速前进法“雷DASH”。相比其他游戏中出现的DASH，《忍》的DASH系统更加成熟，也更加有利于最速；我





甚至认为，如果没有这样的DASH系统，《忍》的最速挑战就不会给大家留下这么深的印象。其实不光是《忍》，几乎所有的ACT大作都有属于自己的加速前进法：比如《超级马里奥》的加速跑，“《洛克人》系列”和“《恶魔城》系列”也可用DASH一路狂飙，Xbox上的《忍者龙剑传》是用跳跃和翻滚反复交替，《战神》是右摇杆的前推和R1键交替使用，《鬼泣3》则是以各种武器的长距离突进技以及骗术师职业的DASH三连冲作为自己的最速前进法……拥有快速行进方式的游戏往往更适合最速挑战。

当然，最速挑战并不仅仅局限于动作游戏类型，迅速发展的最速已经是在各类型领域中全线开花，AVG、RPG、FTG、RAC这些类型中都不乏最速挑战的佳作。《生化危机》、“《零》系列”这些AVG都是从初代开始就已经有玩家进行最速挑战的了，RPG神作《FF Ⅶ》可以在10小时内通关，之前看的《女神侧身像2》全程最速影像，耗时仅2小时不到，实在是相当惊人。

需要指出的是，最速挑战本身虽然是玩家自己的行为，但我觉得群体性的最速挑战则有更深层的意义。一款适合最速挑战的游戏因为玩家的不断研究，有助于玩家加深对游戏核心内容的理解程度，在研究某款游戏的最速挑战时，很多玩家又发现了一些隐藏的或被一般人忽视的东西，会从对游戏的感性认识发展到理性研究的阶段，在形成这种认识的过程中，有一部分玩家可以从这一款游戏的初学者向核心玩家转变。而大量的游戏最速研究也就培养了一批善于挖掘游戏内涵的核心玩家，他们对于游戏佳作在玩家群体内中的推广起到了积极作用。

尽管如此，我还是觉得有必要告诉大家，不适当的最速挑战不仅不会增加、反而会削减游戏的乐趣。一些玩家过度炫耀自己的游戏功力的强大，刚拿到一款新游戏就迫不及待的进行最速方面的研究，这样做其实是舍本逐末的。最速挑战其实是游戏的边缘价值，而按照普通方法玩游戏才是游戏的大众价值。游戏的正确玩法是先满足大众价值，再探索边缘价值。把这两者的先后顺序颠倒过来的做法是舍本逐末的，那样做不但丧失了大部分的游戏乐趣，而且还养成了不健康的游戏态度。玩游戏是为了获得快乐，纯粹的炫耀绝不可取。

最后，希望本文能为对最速挑战有兴趣的朋友提供些参考，在“更快！更高！更强！”的自我磨练中体验更为精彩的游戏世界。

文 阳光计划成员 万岳

光荣·无双

“咦，《摔角玫瑰》又要出新作了？”登陆levelup.cn后标题新闻里一张熟悉的面孔映入眼帘，正打算鄙视一番越来越堕落的Konami时图片下方的一行小字告诉我现在即使眼见为实偶尔也会犯错：《真·三国无双5》？尽管记不太清这位MM是叫零还是绫还是别的什么，但把《三国无双》里众姐妹刷了一遍后我确定没有这么一号人物，除非光荣真能将恶搞进行到底把吴国太也弄进来。“换了化妆师的星彩。”我一边想一边自信满满地打开了图片，然后整了容的小香香就拿着同样整了容的兵器将我定在了屏幕前：不是我不明白，这世界变化快。

在怀着激动之情把所有图片都粗看一番后让我头重脚轻的不是那满眼看不见几条曲线反而皆由直线组成的“冰糕棍”人物，尽管这样的画面已足够让人对光荣的技术五体投地，但毕竟进入次世代后玩家们对日商的集体疲软早已司空见惯，再说人家光荣也不是靠硬底子吃饭的，所以拿点PS2级别的图像出来忽悠忽悠也算“合情合理”，真正让我叹服的，是那“惊艳”的全新人设。

张角？怎么新图里都是这些二吊子角色？哦不对，这位半露酥肩的胡子阿叔原来是关羽……还记得小时看的第一本《三国》连环画就是《千里走单骑》，多年后在游戏里见到童年心中神一般的汉寿亭侯被完美还原时的激动与感叹甚至一度盖过了上海人民美术出版社该找光荣收版税的念头。再看看现在这李逵一般的关二哥，我只能安慰自己说兴许光荣这次真下了决心要捣鼓个巨作出来，在系统中引入了时期的概念，当年刘关张刚离开桃园拉着百来号人去群殴时尚处于革命的初级阶段，还没那么雄厚的经济基础去改善“上身建筑”，所以亮出明晃晃的Muscle唬唬人也很正常，到后期升级后应该就能看到绿袍红缨的“标准版”关羽了，于是顿感心下释然，接着看图。呆瓜三人组？看见魏国三英的合照时当年樱木花道身边的三损友终于再次在心中复活，中间顶着瓜皮头努力扮酷的夏侯惇让我真想把光荣的画师揪出来扔游戏里让夏侯老大剁了他的手，就算你是born in Japan也没必要把中国的武将恶心成战国的土匪吧？再看看双眸放电含情脉脉的许褚，真不愧为虎“痴”也。光头的典韦倒还有一丝霸气尚存，可那脸上是啥，纹身？难道您老是刚COS完奎托斯坐时光机赶来救场的？看完这张图我基本上已经不再对其余人物抱任何幻想，此前的《游戏·人》里已有数位真·CU将《无双》扒光研究了个透，针针见血棍棍见红，但至少那时我还能把“三无”的人物从“战无”里挑出来，可现在大概砍完大蛇后光荣的画师还没分清东南西北直接把战国的模子用在了三国里，反正也没人见过这些“真武将”长什么样……

晚饭后我一边懊恼没有“355”的动态视频一边看此前下载的台湾某电玩节目，天可怜见，在8月18那期的TV Game介绍中正好放出了“355”的先行版预告片！一样令人热血沸腾的音乐，没啥说的，一样的赵帅开场，因为有了前期的图片热身，常山子龙的头型和莫明其妙的“秀真式蓝巾”已经对我产生不了太大的影响，然后是一样的尼奥式震地，仍然没啥说的，再然后，楼顶现一猛男，貌似比四代的丕帅更加雄伟。主持人介绍说这就是“头顶两根触须身裹一套黑皮的小强”。没错，就是那个左拥貂蝉右抱赤兔文有陈宫武有高顺的吕温侯，看到这我实在无话可说，而游戏中赵云那夸张的移动和更夸张的“连舞”看着总觉得眼熟，再想想开场时的“水上漂”，恍然间大悟，如果让他披上相转移装甲装上核能发动机把豪龙胆换成光剑，“355”果真是《高达无双》之后的游戏啊。至于新加入的动作，我挠破头也想不通除了场景建模时可以少做几座桥外，无双和游泳有什么关系。骑马的话是否遇上河游过去以后就只能步行还是马也能游泳？再加上小香香那和某同类游戏中如出一辙的武器和招式（落雷？），典韦颇具气势的流星锤（弑神的奎托斯的影响力？）以及赵云的大回环，光荣勇敢地继承了同行们的光荣传统，它不是一个人在战斗。

“《三国无双》系列”一直是我最喜欢的游戏之一，就因为它是“三国”无双。但已公布许久的“355”以这种形态登场却着实让人摸不着头脑。图像不济是技术实力的原因，但系统、CG和曾经压轴突破传统既帅且美的人设等等表现就只能让我怀疑光荣的诚意了，或者，还有那种敢砸自家招牌的另类“勇气”。据说TGS上就会有“355”的试玩放出，因此游戏基本上应该已定型，现在我们还能期待的也许就剩下光荣能“大发慈悲”，把武将们的老造型在人物升级后放出以及能重新编辑片头动画，只是此前连国民题材的《高达无双》都卖得不疼不痒需要靠X360再捞一票，“355”的未来仍是个大大的问号。也许现在光荣还能靠LU和铁杆粉丝们撑起“三国”这面大旗，可如果日后尝到甜头的老卡顺水推舟出个《三国BASARA》呢？光荣，你在“无双”游戏上还能做到真正的天下无双吗？

文 张博武



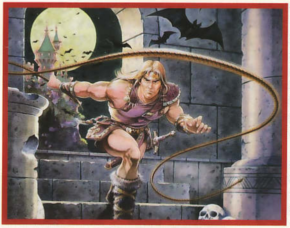
人生犹如恶魔城



每一个人都是一样的，打从你出生开始，你就注定会有一个自己认定的目标，一个自己的理想。为了实现它，你接受了相关的训练和必要的教育，经历各种各样的风风雨雨，受尽各种各样的嘲笑和讽刺，只为了有一天能够到达梦的彼岸。好像贝尔蒙特的子孙们一样——从出生开始，就注定了要和吸血鬼做一场殊死的搏斗，为此必须学习“吸血鬼猎人”的相关学问和战斗技巧。在此过程中，经历了很多很多的失败和挫折，行为也会被太多太多的人所不理解，但他们依然咬牙坚持下去，只为有一天能学有所用，将受过祝福的皮鞭再一次抽在老不死的德拉古拉身上，让他体会到人类的强大和坚强。虽然在经过一番死斗以后，德拉古拉会随着城堡的崩溃而倒下。但若干年以后，他会再次以各种方式重现在新一代的猎人面前。而后人也会带着学到的本领再次踏上了征途……

现实与此相同但也不同的是：每个人在追梦的过程中都有自己要对付的德拉古拉，而且有时还不止一个，他们大都不会老老实实地窝在城里等你来踢馆，而是突然出现挡在半路上或化身为你身边的人偷偷接近你，只要稍微放松警惕他们就能要了你小命。虽然被发现或识破后大家都不约而同地抄起家伙就往他脑门儿上砸，但结果往往是大多数的的猎人都会因为等级不够被他反过来狂扁，血不够挺不住的更会直接导致“Game over”。只有少数技艺精湛的人才能在他的头上开个窟窿继续前进。

这类事情此起彼伏，有时伯爵一天能现身十几次。每天乃至每小时都有人被半路上的埋伏和身后的刀光所谋害。经历了没完没了的突袭和埋伏后，能够看到恶魔城的人已经所剩无几。在护城河的吊桥放下后，进到里面的勇士更没几个逃出来或愿意走出来过过。有的是因为忙着网罗城内的各种金银器皿和艺术品而忽略了身后的僵尸，有的是因为看上了美丽的梦魔决定要留下与其长相厮守，也有人是因为凶狠好斗用光了身上的最后一瓶回复药……总之，恶魔城成为了这些人们最好的归宿，以至于在最后崩溃时他们都再也不愿意出来看看外面的世界。当最后仅剩的勇士顶住各种诱惑来到了城主之间，将德拉古拉抽得皮开肉绽时，伴随着凄惨的惨叫和城墙的坍塌，他们永远地在恶魔城里落了户，成为了几百年来恶魔城又一批合法的移民。



人总会在特定的时间和特定的地点产生一些特定的想法，这些想法可能助你一臂之力，也可能使你偏离正确的航向。只有坚持初衷不为所动的人，才有资格见到劫后余生的阳光。如果你具备坚忍不拔的性格和吃苦耐劳的毅力，那恭喜你，你就是这些最后的幸存者中的一员，等待你的将是生生不息的世界那清晨第一缕阳光和继续无尽战斗的宿命。如果你做事很容易受到他人的左右，看到金色的东西就迷失了自我，恭喜你，你已经上了城里的居民户口簿。如果你等级不够……嗯，为了你的安全，你还是再回去练练吧。

人这辈子就是一场和德拉古拉的战斗，没有一百年一次的轮回，只有“一个伯爵倒下去，千万个伯爵站起来”的现实，伯爵每时每刻都可能复活，和恶魔城一起出现在世界的各个角落。每个人都是贝尔蒙特的子孙，手上也都有一条受过祝福的“吸血鬼杀手”，都有要去找到并想尽办法要到达的恶魔城，打倒伯爵或被他打倒。一切的一切，全看你自己。因为，他是一个强大但见不得光的吸血鬼。而你，是一个坚强同时也非常脆弱的人类。

马云说：“今天很残酷，明天更残酷，后天很美好；但是，绝大部分人是死在明天晚上……”

十年寒窗不见得都能找到适合自己的工作，努力过了也不见得就一定能实现自己的理想。但只要心中有希望，一定可以到达更美好的后天，愿大家都能勇敢地战胜自我，打败心中的德拉古拉。

文 9GIU

天才创意还是灵感枯竭？

“设置成就能够给你带来这种小小的让人上瘾的刺激。成就这东西真是天才的创意，非常容易实现的小设计就能给玩家带来乐趣——怎么看都是双赢。”

——KEN LEVINE

回顾拥有X360的这一段时间，成就分数给我带来很多乐趣，即使很多游戏的感觉已模糊不清的今天，获得成就时的喜悦依然历历在目。它给人带来的满足感是每个X360玩家都切实体验得到的！

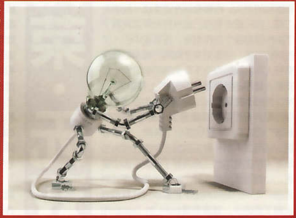
其实成就就像微软随游戏附赠的一块大蛋糕。制作人将其切成小块分散到游戏之中，当玩家完成了一项任务，便会随之得到奖励(一小块蛋糕)。奇怪的是蛋糕并不能被消费(交换物品)，玩家们尽量将它拼好放到LIVE的橱窗里。因为在那里面它能散发出充满幻想色彩的美丽光晕！然后微软将光晕留下，把蛋糕拿走。微软并没有支出什么，可它的确给人留下快乐。这中让玩家自娱自乐的系统既不违背游戏的本质又不需要付出，的确是一个天才的设定！

可有些时候它太过有才了，以至于掩盖了游戏制作人的“灵感”！我们拿到一款游戏时，脑子首先充满的不是对游戏内容的猜想，而是幻想着眼前出现“解锁某某成就”的画面。我们在打开X360以后不是很有目的地进入游戏，而是反复在系统菜单中搜索能够简单获得的成就项目。还有经常在盘包中翻来覆去寻找，看里面还有哪些成就分数可以挖掘。有时游戏制作者在针对玩家互动层面的灵感在枯竭也因此显现出来。

那么一个理想的成就系统是什么样的呢？我认为它的作用应该是附加的。也就是当我们全身心的投入到游戏的乐趣中时，成就会不期而至，在原有的基础上平添了一份乐趣。其实在X360上只有少部分游戏能做到这种程度。大多数的时候，成就都是以一个“惩罚者”的姿态出现的，它不断地告诉我们：快乐是要以时间和某些痛苦为代价的！

其实游戏业并不缺乏灵感，只是对于这样一个处于成长期的产业，他的互动手法有时还是让人感觉有些单薄。也许现在我们需要做的只是……等待。

文 kisen



读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：阳光成员 无常量

★东京游戏展如期开幕了，在各个厂商大作攻势下，不知道我们的读者朋友们是否计划好了今后数月的游戏远景计划呢？

★近一段时间以来，编辑部的大电视前基本上一直被X360游戏霸占着：先是一直令众小编着魔的《使命召唤4》网络对战，随后紧跟的是同样耐玩的《战鹰》，这不，万众期待的《光环3》也乘着这股势头如期驾临，几乎一夜之间，全世界的X360玩家都为之沸腾了，编辑部的那台X360也如同截稿前的小编们一样开始了满负荷运转，估计再这样下去就快三红了。



★同前段时间一样，读者来信中的找茬大军正在迅速的扩充，现在的情况是，差不多平均每两封读者来信中就有一封是加成了热血、必中、气和的找茬专文。一时间，赶稿的小编们如履薄冰，生怕一不小心就被来自读者的愤怒之砖拍中。在此，希望读者朋友们能够继续监督我们，群众的眼睛是雪亮的，我们大家共同努力，坚决杜绝可恶的BUG出现！

爆料报 第四期

小编从来不玩的游戏

从不玩 GTA

我玩的ACT很多很杂，但从不玩“《GTA》系列”。我曾经看朋友玩过，看他兴高采烈地把路上的行人打得鲜血四溅，我觉得很不舒服。看人玩了几个小时，我也没有从这款超级大作的“高自由度”中体会到什么乐趣。只觉得这种风格与我对ACT的理解相去甚远，甚至因此还扩展到了凡是在一个城市里乱逛、完成各种任务的“GTA LIKE”游戏我一概不碰。每个人都会对特定的事物有所偏执，希望全球上千万的《GTA》FANS不要因此而鄙视我，呵呵！

从不玩《无双》！

喜欢动作游戏，却从来不玩“《无双》系列”，理由是单调的横扫千军战斗方式让我提不起兴趣，不过“《战国BASARA》系列”却玩得十分投入，而且对即将要推出的《英雄外传》特别期待。

和高达有关的都不玩，原因很简单，对机器人没爱

《马里奥》

很坦白地告诉大家，动作游戏中我从来不碰的就是“《马里奥》系列”。从我开始接触游戏起，我就对这个意大利水管工没有好感。这种不良印象是从FC版《超级马里奥兄弟》开始的。我喜欢写实风格的画面；而不喜欢三头身的Q版造型；我不喜欢带有强烈惯性的跑跳系统；经过多次尝试，最终我还是无法喜欢上“《马里奥》系列”。从此之后，只要看到有《超级马里奥》的卡带我就会感到灰心丧气。

《FIFA》系列

理由：实在找不出什么理由去玩《FIFA》，每次新作都是下载试玩版——玩10分钟——删掉。

《MGS》系列

二代时被小岛秀夫的宣传片忽悠得一愣一愣的，结果玩到游戏后因为实际内容和事先公布的差别太大，有上当的感觉。之后因为这个系列太强调剧情，令我这个没玩过前几作的人没办法投入了。

《王国之心》系列

虽说我是一个“博爱型”的玩家，几乎所有的游戏都会拿来尝试一下，可是仍然有一款令我深恶痛绝的游戏——《王国之心》。迪士尼的经典人物是我的最爱，史克威尔的制作实力也令我佩服，但当这两者结合在一起的时候我却感到无比难受，我实在看不惯米老鼠唐老鸭和索拉凯丽搅合在一起。单纯从游戏方面来说，《王国之心》是个相当出色的游戏，但对于我个人来说——说句可能不太中听的话——我觉得史克威尔的这些游戏角色配不上流传百世的迪士尼人物，擦鞋都不配！

《应援团》

相信在很多读者心目中晴天是个标准的RPG与SLG饭，只要不是太过于强调动作性的游戏都愿意尝试。不过说到自己不太敏感的游戏系列，仔细想想“《应援团》系列”应该算一个吧，虽然自己尝试过很多音乐游戏，但是系列对节奏的要求过于严格很容易让我感到有挫败感，不过游戏里的漫画演出很有意思，尤其是观看高手表演可以称为一种享受。

《勇者斗恶龙》系列

在RPG里面我最不想碰的就是“《勇者斗恶龙》系列”，除非是工作需要。其实也并不是讨厌这个系列，而是小时候玩这游戏被里面的日文平假名弄得头昏脑胀有了心理阴影，虽然现在能看懂，但已经懒得去碰了。



游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《战国BASARA2英雄绘卷》，定价：36元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与我们联系。电话：0931-8663118。Email：yxcz@263.net

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

最不实在游戏
《天剑》（6人）

看的人比玩的人爽，稍一用力就通关了。

——玩《天剑》时，大伙肯定了画面效果，否定了流程长度。

最消耗体力游戏
《龙穴》（3人）

玩时间长了膀子疼，看时间长了眼睛疼

——因为过分投入，十六夜的两只胳膊已经酸得抬不起来

最强大的游戏
《光环3》（8人）

随便什么时候玩，全世界都会有超过二十万人与你在并肩战斗！

——正在虚拟世界中扮演士官长的多边形吼道

最谋杀时间游戏
《CCFF7》（7人）

心里总是想着“明天就进行主线，明天就进行主线”……（重复一百遍）

——因为沉迷于游戏的任务，至今还没有从教堂走出去的晴天

最有趣味性游戏
《战鹰》（5人）

经过了数天断断续续的奋战，我的全球排名终于从全球五万多位上升至四万多位了！

——有此经历后，胜负师决定永不再看自己的《战鹰》排名。

最让人投入的游戏
《COD4》（10人）

经过3个多星期的LIVE对战，我们发现《COD4》联机Beta版没有任何问题。

——沉迷于LIVE对战的ACE飞行员

30分！30分！30分！

——经过三个多星期的Beta版LIVE对战，GOUKI、十六夜似乎在和黄金眼主持人ACE飞行员策划着什么。

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，定价：12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69～72辑，定价：8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价：25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2辑，定价：16元。《PSP专辑》第3辑，定价：25元。《怪物猎人携带版2nd精装攻略本》，定价：68元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

Q&A

山西晋中 韩红星：高考前，父亲对我说“如果你没考上大学，我就一把火把你的这些游戏杂志烧了，从此彻底打消玩游戏的念头，好好的给我补习一年再考！如果考上大学了我就不管你，以后的杂志我给你买……”

那还用说，当然是从现在开始立马头悬梁锥刺股啦，等考上了大学，UCG一买就买两本，一本留着自己看，一本专门给老师收。

上海 邱奇峰：终于在杂志上看到多哥了，感觉他很有亲和力。玛娜姐姐和阿根廷大哥相继露面，在此呼吁那些还么有出境的小编们也赶快站出来跟大家见面吧，这样可以拉近与读者之间的距离哦！

让小编们出镜并不是什么困难的事情，只是，当小编们的真实面目全都暴露在光天化日之下以后，恐怕亲和力就会不升反降了。

江苏吴江 盛腾飞：第185期杂志的封面实在是太暴露了！唉，当时我可是跟老妈一起去买的书的，当她看到这个封面的时候，我都要窘死了。咱们这可是游戏杂志啊，搞得太暴露了不好吧，所以还是朴素点的好，呵呵。

意境，意境！这张封面图的素质实在是太赞了，所以在搞到这张水准超高的图的时候，感觉如果不用她当封面就是对不起《灵魂能力》全系列！

那是你的恶趣味吧！

虚伪！记得当初看封面效果图的时候，你们这帮色男可都是给予了很高的评价的！

黑龙江牡丹江 李悦飞：上期杂志中《真·三国无双5》报道中最令我萌倒的当属插图中的那个MM了。那迷人的眼神、那纤细的手指、那惹火的身材，应该是只有貂蝉才具备的素质！条件允许的话，我愿意把这张图放大十倍，然后挂在墙上天天上香供奉。

如您所愿，那个应该就是貂蝉。

新疆五家渠 杨竞：很喜欢UCG，每次拿到新书后闻到油墨的味道就有一种特别的亲切感。我是个对CAPCOM动作游戏有着深厚感情的人，在这封信里，我还特地夹带了一枚寻了很久才找到五叶草，这自然是为了纪念四叶草工作室了，先声明哦，那五片叶子绝对是真的，不是我认为粘上去的！

很抱歉，在拿到这封信的时候，信封里只有一根枯黄的叶柄和几片散落的叶子，而且好像还让虫子蛀过。

陕西师大附中 王非：夏秋之季，家中小强大泛滥，晚上开一厨房灯，满眼都是小强和老强，看得人头皮发麻。于是抡起各种武器向其拍去，但其身手敏捷，很快便消失于无形，最恐怖的就是我家小强好似耐药，灭害灵直接喷其身根本毫无用处，该活蹦乱跳还是活蹦乱跳，晕死。不过据去南方旅游过的老妈说，我们家的小强只能算强子强孙，南方小强奇大无比，见人不怕，让人寒毛倒立，直吸凉气，真的吗？

话说办公室里曾经出现过一只其大无比的蟑螂，至于具体的“块头”嘛，一个美编MM在看到那只蟑螂后曾经说过一句经典的话：“哇，好大的老鼠！”

广东湛江 朱日哲：我实在太激动了！因为可以去今年的TGS体会一下。如果不出意外再加上运气好的话，也许我能在会展现场遇到小编们，呵呵，D·S、多边形、GOUKI，你们三个的模样我都认得！

想在今年的TGS上找到我，那是绝对不可能滴！

想找到我们？你以为我们真的白玩了那么久的《MGS》了么！

河北唐山 廖文汉：玛娜一定是编辑部里最劳累的编辑，在《游戏机实用技术》、《游戏·人》、《最动漫》、《游小说》中都有她露面。要注意身体啊，作为奖励，我把“UCG最多元化大奖”颁给玛娜！

谢谢这位读者的关心，不过其实我不是最累的，最累的应该是那些以编辑部为家的小编们，每天我下班回家的时候他们在电脑前写东西打游戏，第二天早上我到了编辑部时他们还在电脑前打游戏写东西，和他们比起来，我简直太惭愧了……





Email：我觉得小编们好像都不回 Email，读编里也很少登 Email 的来信。

不是这样的，其实 Email 和平信的登上读编和回信的比例是差不多的，像是姓名为“syweyu”“156563”这一类的来信其实就都是 Email 了，大家有兴趣可以注意一下。不过说起来，编辑部的电子信箱偶尔会出现问题，这种时候就会让人觉得很着急……

敢娶猫的耗子：我是个北京人，昨天在北京的街头茫茫的下班族当中看见了 GOUKI，当时的心情激动极了，赶忙跑过去拉住他就是一阵逛问，问他喜欢什么，问他现在能不能入手 X360，问他最喜欢阿根廷的那位球星……，当我还想问他别的问题的时候，他冲我微微一笑，我当时还觉得他太友善了，可紧接的话让我一楞，他笑着说：“我们认识吗？”我一听当时就急了，看了你们杂志四年了，你怎么也不能用这样的口吻说忠实读者啊！他问我他是谁，我说是 UCG 的 GOUKI 啊！他又问我怎么认出他的，我说你穿着阿根廷队服，而且头发也很长。当时他愣住了，然后狠狠的说我有病，然后就转身离去。我瞬间想到中国长发穿阿根廷队服的不只 GOUKI 一个，而且那人的长相确实跟光盘中的 GOUKI 很不像，顿时在北京喧闹的街头汗然！

从 1 月 1 日到现在，整个 2007 年都还尚未踏上北京的土地半步，你要是能看到我，那才是真的活见鬼了。

广东连州　孔令文：今天回家时收到了 D・S 和 GOUKI 的明信片，都还不错。看到 D・S 的明信片就知道他很喜欢耍帅的，露着六块腹肌，拿着麦克风，还祝愿我早日拥有 PSP……

现在是一块腹肌，谢谢！

查理的排骨汤：随着年龄的增长，确实如某些朋友所说，渐渐地失去了对游戏的热情，面对着落满了灰尘的 X360，快要黏在一起的光盘，总是会想：难道就这样失去了么？

TGS 前后这两个多月的时间里新作大作不断，X360 上更是好戏连台，如果这些游戏都不能让你提起兴趣，那在下真的是无话可说咧。

Sunfish0907：看见炎骑士的小编形象感觉很猥琐……有点四不像的感觉，，为什么说四不像呢？第一，脸像血精灵的脸；第二，身子像高达；第三，武器像《战国 BASARA》里的本多忠胜；第四，整体感觉像洛克人里的 ZERO。而且还一个事想咨询，就是炎骑士的眉毛是长在脸上还是长在头盔上啊？哈哈！

我正面像 D・S、背面像一刀、左边看像 GOUKI、右边看像纱迦……，至于眉毛到底是长在脸上还是长在头盔上，这个我已经记不清了，不过手中的长矛里可是藏有暗器的，而且还经常走火，不要让我逮到哦，捏哈哈！

朱斌：根据我一年多的观察，凡是在杂志里没抛头露面过的，都是在编辑部待不长的，猫太、阿迪，更早的阿修罗等等无一幸免的都离开了……以此推之，从出道就频频上镜的玛娜肯定是稳坐编辑部的了，作为读者的我们也不用有什么后顾之忧了，以后有的是机会大饱眼福的了，不知道我的推测对不对呢？

不如我们一齐露面吧，肯定会吓死你的！

Q&A

动漫游工作室　邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《变形金刚电影版前传小说》，定价：16 元；《最终幻想Ⅶ 危机之源攻略本》，定价：19.8 元《光明之风 世界全书》，定价：38 元《荒野兵器画集》，定价：38 元；《逆转裁判法庭解析全书》，定价：28 元；《机动战士 Z 高达 秘录图鉴》，定价：28 元；《灼眼的夏娜》，定价：38 元；《罪恶装备 X 幻彩绘本》，定价：28 元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价：28 元；《王国之心 光与暗之书》，定价：25 元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价 28 元《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价：28 元；《传说无限 2 传说系列全书》，定价：28 元；《最终幻想Ⅻ 伊瓦利斯战史》，定价：19.8 元《天籁传说》，定价 22 元《变形金刚漫画版 vol.7》，定价：24 元；《变形金刚漫画版 vol.6》，定价：24 元；《变形金刚漫画版 vol.5》，定价：24 元；《变形金刚漫画版第一代 vol.1》，定价：24 元；《模魂志》第 7～13 期，单期定价：12 元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

猛拍一砖

titian85425：10A 杂志 21 页中《高达 战斗编年史》中对 RX-78GP03D 的介绍是这样的：“……搭载有战舰级火力的米加粒子炮和可抵御光束武器射击的！力不从心场发生器……”看完了之后简直笑喷了……难道小编是在影射原作中 GP-03-D 携带的 I-FIELD“力不从心”么？

肇事者：炎骑士

输入法的联想能力太强，一不小心连带出了“力不从心”。

最能套近乎的来信

shenyang104：玛娜，你不认得我了吗？我就是你小时候同班同学的邻居的朋友的他四表叔的孙子的同学啊！我们还见过许多次面呢！

游戏・人　邮购信息

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第 17 辑，定价：16 元；《游戏・人》第 20、21、23～25 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元；《游戏光环 DVD》第 9～11 辑，第 14～18 辑，定价：12 元；《游戏光环 DVD》第 20、21、26 辑，定价：8.8 元；《游戏光环 DVD》第 28 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 3～7 辑，定价：9.8 元。《PS2 专辑》第 5 辑，定价：24 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。定价 9.8 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏・人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与杂志社取得联系。电话：0931-8674805。Email：gamers@263.net

小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



◆即使时间增加到4天，但感觉时间还是不够，有无数的游戏想更多次地试玩一下，有更多的影像想再看一遍，但不管怎样，这4天可以说是今年迄今为止最充实的4天了，也是最愉快的4天。

◆从日本回来后好多人都说为什么我不在日本看场《EVA》新剧场版，一是没时间，二是……说实话我还真没找到周围哪里有电影院……

◆在旅店看电视突然看到讲北海道的美食，顿时和晴天惊呼为什么TGS不在北海道开！



▶为什么很多人说脸做得不好看，我觉得还可以啊……





★临近截稿日，用了很久的手机突然开始发起疯，不是毫无征兆地自动关机就是在发短信打电话的时候突然死机。手机啊手机，越是我忙的时候你越给我添乱，看来做完这期杂志后第一件要办的事情就是好好修理修理你！

★10月23日，《皇牌空战6》正式发售。啊！我快要等不及了，为了迎接新作的道到来，我决定抽空把《皇0》翻出来进行战前的强化训练。10月23日，快快到来吧，正版必入手，攻略制作必申请，谁也不要跟我抢！



◆本次TGS最让自己难忘的事情是遇上了仰慕许久的制作人三上真司先生，虽然和他交流不畅，但我握着他的手看着他的眼睛对说他，我们会永远支持你的，我想他能明白。

◆在TGS一直忍住没去玩《光环3》的试玩，结果回来之后被十六夜告知他已经通关了……并且还一脸兴奋地说："最后一关太NB了，要不要我演示给你看？"

◆在TGS会场上每天都会遇到UCG的读者，有在日本学习工作的，也有专程来参观TGS的，言语之中透着对UCG的支持，真是感谢大家！我们会更加努力的！

◆在日本看体育新闻，发现他们的足球报道制作得比国内要精良得多，差多远？差不多就是日本足球和中国足球那么远。





★能够去日本参加TGS真的很幸福。别看我们一口气做了一百多页，其实要想全面表现展会风貌的话，再翻一倍也是不够的，只不过那样做的话估计大家就要再等上15天了。我的游记也是删了无数内容的，一句话，时间太紧！

★听说明年的TGS有望改到十月，如果这样的话我们明年就可以把E3、莱比锡、TGS都做成合刊了，大家就请期待吧！呵呵呵……

★在这个夏天已经过去的季节，我终于找到了一家游泳馆……不管三七二十一，先报上一年名再说吧！再也没有比游泳更能锻炼全身的运动了。



◀在秋叶原街头看到有一家店正在贩卖《灼眼的夏娜》限定版刨冰，一吃之下不禁大为倾倒。话说回来日本人还真能掰的。

Ⅰ9月因为有TGS的原因，《游戏・人》五周年计划延期了近半个月，不过这也让我们有时间实现一些新想法，希望到时能给长久以来支持《游戏・人》的朋友带来一些新感受。

Ⅱ9月由于各种原因，出奇的忙，但接触的游戏数量却比前几个月都多，《FFVIICC》、《特技人：点燃》、《天剑》、《战鹰》都还认真玩了而非浅尝。有一次早上六点多起床去编辑部和人连《战鹰》。没时间就两头挤，少睡点儿。

Ⅲ9月还在医生的叮嘱下加强了运动，与之矛盾的还是"时间"。于是我和胜嫂就决定抽出晚饭前的半小时打几下羽毛球，出出汗，感觉效果还不错。总之，什么事都是事在人为，把"时间"当成理由只会让时间越来越不够用。

Ⅳ9月有《越狱》第三季——尽管第二季扯得很，有《英雄》第二季——尽管觉得第二季第一集有点沉闷，不过该看的还是会接着往下看。对于喜欢美剧的读者来说这是个不错的月份。

Ⅴ[9月语录主角：胜嫂]胜嫂最近工作比较忙，我问她有这么多事情做会不会有压力，她的回答是"没事情做才会有压力！"这是她第二次发表对于压力的看法，对我来说很有启发。





★今年TGS感觉内容稍显不足，除了DUALSHOCK3手柄外就没有什么印象深刻的新闻了，多数游戏都是已公布的，没有多少惊喜，感觉多数厂商都还没有尽力。比较大的感触是日本人的排队能力真强，为了试玩几分钟游戏能够排一整天的队，而且很少看到插队现象。

★去年去E3是口腔溃疡，今年去TGS是感冒，还好不算太严重，胃口还算不错，日本的食物还是比较合我胃口的，从便当到拉面再到烤肉味道都不错，就是连续一周没水果吃这一点实在是难受啊！

★对日本的第一印象是：交通真是方便啊！几乎所有地方坐电车都可以到，只是站牌指示实在是乱了一些，还有就是：我到现在还没有搞明白为何单轨电车要倒挂在空中？虽然看起来很有视觉冲击力，不过总是给人不太安全的感觉……

★在日本吃的第一顿饭是中华料理，饭馆很小，装修也很简陋，里面吃饭的都是中国人，几个东北人和我们聊了起来，那时的感觉就像是在国内的饭馆似的，特别亲切，只是菜价实在是令人发指——一小碟炒空心菜居然要1200日元！中国菜果然在世界各地都是奢侈品啊！



〓前两天看到了一篇把“快乐男生”13强与著名游戏男主角一一挂钩对应的文章，单看主题确实够噱头，至于内容方面——说老实话，除了对比双方都是人族雄性之外，我真的没有看出半点相似之处。我说写文章的那位老兄，这年头，想搞恶俗也得多少拿出点取悦观众的诚意来吧……

〓《ONE PIECE》连载十年，至今依然保持着难得的高素质，剧情中新增的许多伏笔与暗线显然是早早就策划好的，峰回路转之处比比皆是，让人始终能够保持着激昂的热情与期待。加油吧，尾田荣一郎老师，离打破《龙珠》1亿5千万册总销量的记录只有一步之遥了！

〓严格地说，《天堂口》不能算是一部电影：几个人的恩怨情仇、上海滩几十年的时代更迭、黑社会的龙争虎斗——这些深邃的情感想要通过一部90分钟的电影来完整地表现出来，几乎是不可能的。所以，不要带着挑剔普通影片的眼光来看待这部作品，因为《天堂口》注定要用脸谱化的角色演绎出一段段无比鲜明且极端的故事，这种风格其实是一部舞台剧，一部唯美的舞台剧。

〓昨天在网上遇到了一位据说已经结婚的大学室友，遂半开玩笑地问：“听说你要当爸爸了？”少顷，屏幕上出现一行大字：“大哥，我女儿都三岁了……”



▲《越狱》第三季开播！Run！史高飞！Run！



本期主题：无比感动

1.《CCFFⅦ》的剧情比我所猜想的还要好，坐在家里的地板上玩到最后扎克斯孤军面对神罗兵士奋战的剧情时，心中涌现出一股久违了的感动，一瞬间总算明白克劳德和艾莉斯心中不忘扎克斯的原因了，这种开朗的热血男儿果真容易轻易打动人心。

2打从去TGS的几位同事回来之后，冷清了几天的编辑部终于再度热闹起来了，每天各种大叫声和憨笑声此起彼伏，嗯，还是这样比较让人习惯。

3.十·一的假期再次预定了去海边，今年我都去了4回海边了……



□日本之行最大的感受就是：当你生活在一个人人都自觉自发自愿遵守规范与礼仪的环境里时，生活将会是一件多么轻松的事情。每去一次日本，这种感受就愈发加深。

△《不能说的秘密》让我对周杰伦的印象大为改观，以前只是认为他是个天才的歌手，如今看来他不仅仅是一名天才歌手那么简单。去日本期间一直在靠这部电影在打发时间，貌似有点中毒的症状……不过相对而言我还是更喜欢《迷失东京》，那种男女之间淡淡的暧昧，触手可及却又若即若离，平淡如水却又浓情依依，感情的默契用不着言语和表情，用心去感受，用感觉去触碰。

○9月除了TGS，最重要的就是“黑老三”了！可惜从日本之后一直忙于TGS增刊，无暇细细品味这创世之作，待工作结束后，一定要杀它个三天三夜，这才是真正的“黑老三”！(Gouki：你这笑话真冷－ －b)

×“你说把爱渐渐放下会走更远/或许命运的签只让我们遇见/只让我们相恋这一季的秋天/飘落后才发现这幸福的碎片/要我怎么捡”


▶影片最令人扼腕的是，晴依的感情更令人心碎与难以抗拒，这难道不是应该所盼望的和应该所要珍惜的吗？



■9月7日我一下班就回到了家中，由于比较疲劳，我居然在沙发上睡着了。醒来之后已经是晚上10点半，当时我感觉大脑中一片空白，几乎忘记了自己是谁，身处何方，为什么而活着。我心里有些害怕，仿佛来到了初代的《寂静岭》中。我分析这种事情折射出的是我内心潜在的不安。

■十一期间我的两位高中同学就要结婚了，我成为了朋友中间最后一个未婚人士，Yeah！他们用真心话安慰我说：人生最大的财富就是自由。

■日本的游戏市场正在被手机游戏所蚕食，日本厂商群体的“投机取巧”令人心寒，确切地说是令我心寒。



★《光环3》第一时间通版，游戏所营造的氛围不亚于一部大片。游戏的后期XX和XX居然都在战斗中牺牲了，而在结局士官长……(众人：居然想剧透，快用抹布堵住他的嘴！)

★强烈推荐大家《皇牌空战6》的新预告片，原因就是片尾那段童声独唱，相信本作的主题将是“为了孩子”，强烈期待！

★TGS结束之后接下来的就是恐怖的游戏大潮了，《审判之眼》、《忌火起草》、《皇牌空战6》以及《真·三国无双5》是目前16盯上的作品，另外还希望振动手柄能够顺利在11月推出。


▲CLAMP笔下的CC明显要有爱得多，动画版人设应该拉出去喂狗！P.S 两旁的雄性生物已经被16裁去了……



★不同的地域文化只有亲自踏上那片土地才能真切地感受到，这次前往日本给晴天留下最深刻印象的就是日本人在待人接物时的恭敬和一些往往被大家忽略，却相当人性化的细节。

☆第一次亲临TGS什么都让晴天觉得十分新鲜，不过在短暂的适应后，相关的采访和试玩工作也相继展开，其中最大的收获就是终于有机会和他人进行日语的交流，而从国外展会的报道方式中所累积下来的经验相信也会在今后的工作中让自己受用非常。

★2007TGS大战之后总算可以在国庆期间稍事休息一下，而接下来的任务则是陪同前来探亲的家人到处走走，现在已经开始期待在他乡团聚游玩的美好时光了(感动ING……)。



☆10月的掌机游戏又要迎来新一轮的高潮，上旬有NDS游戏史上最大容量的《ASH》，下旬又有让无数玩家魂牵梦萦的《FFTA2》，至于《魔塔大陆2》估计应该是PS2末期晴天最后关注的游戏，不过在TGS现场看到的宣传片的确让自己寒到不行，那些禁断的情节还是不要透露的好(－_－b)。



▲TGS时每天最大的乐趣就是等着看去前方报道的小编们更新的博客了，飞行员的行程很精彩，有兴趣的读者可以去Levelup博客去查阅。

▲好像已经是第6年没有和父母一起过中秋节了，本来想在下班时去和室友一起去饭店美美地吃上一顿大餐，可是却发现所有的店里的位置都被订光了，没办法只能去吃了碗过桥米线了事。不过好在晚上时下楼去吃了点烧烤，算是把中秋节给过了。

▲TGS期间最兴奋的还是X360欧服放出了《PES2008》的DEMO下载，结果却让Replay时的掉帧给雷到了，正式版中一定会改进的，一定会的……

文 玛娜　美编 木仙

最终幻想VII 危机之源
剧情小说

小说回廊 FICTION HALLWAY



序章　拥有梦想

米德加

13 年前利用魔晃能源建成的新兴都市，也是世界上最大的魔晃都市，神罗总部就设立在它的中心地区。

在从发现魔晃能源到魔晃能源日渐成为人们生活必需品的这 30 年间，越来越多的城市如雨后春笋建立起来，米德加是其中膨胀得最为极度的都市。源源不绝的能源供给它血液，络绎不绝的人流提供给它血肉，人们得到了几乎远远超越时代的力量，历史从未像现在一样发展得如此迅速。

这是一个难能一求的黄金时代。

也是一个一去不回的时代。

在米德加，最出名的不是繁华如锦的建筑；不是永不休眠的城市；不是穿梭于街头从事各色工作的财阀地主；也不是几乎什么都能搞到的黑市渠道，而是坐落于城市中心地段的神罗公司与遍布城市的巨大魔晃炉。

在神罗公司中，最出名的东西也有两样：一是令所有人为之惧怕的巨大势力，另一个，则是由神罗培养出的近乎完美的战士——一级战士，他们经由浸泡魔晃得到完美的强大身体，在艰苦绝伦的训练中磨炼坚韧的意志。

在一连串的事件发生之前，几乎所有少年都曾经抱持着成为一级战士的梦想，但是真正能够站在顶端的，只有区区几人。

一辆疾速驶过的火车从密布着铁轨的交通蛛网中穿行而过，轰隆隆的振动声引起了周遭的一片共振，在被绿色的魔晃之光所覆盖的城市中传出很远，距离列车不远的上方，一架神罗的直升机盘旋而来。

神罗列车姆卡九三式零二已被五台兵占领，列车正朝米德加第八街驶去，接下来将会让战士投入战斗，希望能解决这次事件。

任务内容不变，现在开始倒计时——3——2——1，定位，任务开始，战士降落准备完毕。

直升机的舱门开启，扎克斯缓缓步出舱门处，眯起眼睛打量着下方狭窄的列车顶端。

“列车现在被五台兵占领了，尽快消灭敌人，将列车夺回来。”机舱内的声音不紧不慢地继续下达指令。

“明～白！”拖着特有的长长尾音，扎克斯纵身从直升机上跳了下去，身后仿佛传来了安吉尔愤怒的“给我认真点”的吼声。

“扎克斯！扎克斯！集中注意力，这辆车上没有神罗的兵士，明白吗？”紧随着扎克斯落到车顶，安吉尔也跳了下来，长久以来，作为神罗一级战士的他都像老师和兄长一样教导着扎克斯。

扎克斯微笑着点了点头，活动了一下手腕的关节，在车顶上大踏步冲了出去。前方不远处，一群神罗兵举着枪支冲了出来。

“真麻烦哪……”扎克斯皱着眉头，挥起手中的长剑，毫不客气地向神罗军冲了过去，在黑夜中神罗面罩上的三个红点就像是苍蝇的复眼一样，正是最好的攻击目标。

“欢迎光临！二级战士扎克斯来了！”距对方还有几步之隔，扎克斯突然改变了目标，飞跃而起，从几个诧异的神罗兵脑袋上跳过去，落在两节列车的交接处，将连接用的铁环砍断，神罗兵所在的一节车厢立刻被抛在了遥远的后方。

列车识别号码姆卡九三式零二，已经将其从一号魔晃炉附近引导至第一街车站。行动进入第二阶段，监视权限等级……

列车缓缓地停在站台之上，在被夜色所侵袭的车站中，远处一盏红色交通指示灯一明一灭，只有曲调轻松的手机铃声打破寂静，从以帅气造型跳到站台上的扎克斯的口袋中传出。

“扎克斯，顺利吗？”安吉尔的电话。

“怎么回事，神罗的士兵是这次的敌人？”

“他们是伪装成神罗兵的五台兵罢了，接下来冲出车站，到上面的广场去。”

随着安吉尔的话音落下，在车站的一头，一群穿着神罗士兵服的五台兵发现了扎克斯，逼近过来。

“嗯……可以大干一场吗？”扎克斯斜眼看着涌来的敌人。

“注意分寸。”

“轻轻松松！我简直就和一级战士差不多嘛。”扎克斯一边得意笑着，一边从转眼间就被放倒的敌兵身边跳过去，找到了通往车站外面的楼梯。

第一街的居民像是受到了什么惊



吓，慌乱地沿着楼梯逃向车站——在车站的出站口，第一街中心地区，一只巨大的蓝色巨兽耀武扬威地喘着粗气。蓝色身体、黄色瞳孔，红色的鬃毛如同火焰般熊熊燃烧。

看起来，要比之前的废物兵士们麻烦些，不过对于扎克斯来说，这种程度的巨兽也不过是小意思罢了，如果这就是安吉尔对自己的考验，未免也太容易了点。

扎克斯轻松地想着，为巨兽送上最后一刀，看着巨兽轰然倒地，在地面垂死挣扎，轻轻地松了一口气。

“让自己的后背面朝敌人，到底是自信还是愚蠢呢？”就在这松懈的瞬间，一股冰冷的寒意从颈后升起，不知何时，细长的刀锋轻轻地钻到了扎克斯的耳旁，刀锋散发着银白色的辉光，传达出危险的讯号，扎克斯只好乖乖举起手来，缓缓转过身，眼前所见的情景令他慌张起来。

“怎、怎么会这样……”

那高举手中长刀的人，就如刀身一样，浑身都散发出银白色的锐利光芒，银色长发顺着黑色的风衣流泻而下，如刀削般的狭长的眼神里充满凌厉的气势，见到扎克斯惊讶的表情，对方的嘴角勾起一丝嘲讽般的微笑。

面前的男人，正是传说中的神罗最强战士，萨菲罗斯。

“混蛋！我也要成为英雄！”

扎克斯不服输地举剑反击，萨菲罗斯轻轻一挑，实力的悬殊便将两人的立场明确划分。

扎克斯的长剑远远地飞到了路的一边。

“结束了。”萨菲罗斯居高临下地注视着扎克斯，长刀正宗指向他的喉头，随后砍下。

巨大的金属撞击声，然后是有什么金属做的东西在地面弹跳的声音，最后是一片寂静……察觉到事态的变化，扎克斯小心地睁开眼睛。萨菲罗斯的长刀之下，一把折断了前端的宽剑将其来势牢牢挡住，安吉尔及时赶到并挡下了致命的一击。

“了不起，不愧是安吉尔哪。”刚从鬼门关捡回一条命的扎克斯就像什么事都没有发生一样发出了感叹。

安吉尔无奈地看了扎克斯一眼，取出口袋中的手机，选择了“任务结束”的指令。

一瞬之间，周围的一切都分崩离析，化成绿色的线条和色块和一个又一个方块，最后彻底消失。表情凝固的萨菲罗斯也渐渐如坍塌的积木一样消失，一切结束之后，只剩下一间充满着机器和高科技设备的大厅。

“训练中止。”安吉尔宣布。

“为什么？”扎克斯慌忙追问道，将戴在双眼上的神罗专用训练仪器摘下，这种训练仪器可以通过催眠、投影和刺激神经等各种方式给战士进行强化训练。

安吉尔表情严肃地举起剑来，指向扎克斯。

“你在开玩笑吧，刚才明明是我表现的机会啊！”扎克斯不服输地争辩道。

安吉尔仍然一言不发，看着面前面孔稚嫩的后辈，默默地将剑换了个方向，递给扎克斯，步出门外。

“扎克斯，拥有梦想吧。”离开大厅前，安吉尔一字一句地说。

“哎？”

“如果想成为英雄，就要拥有梦想，还有尊严。”

玻璃门摇了几下，静静地在安吉尔身后合上，大厅中只剩下扎克斯一人，满腹疑惑地直立在房间正中。

对于扎克斯来说，梦想到底是什么，他自己也不清楚。

第一章 不要背叛我

“扎克斯，你最近好像很焦躁啊。”康赛尔注视着一直在做下蹲训练的扎克斯，小心地搭讪道，他已经注意扎克斯有段时间了，扎克斯皱成一团的锋利眉头就像是整个训练室的士兵都欠他钱一样。

“那是当然啦……老是训练训练，一次实战都没有，都快无聊死了。”扎克斯肆无忌惮地发着牢骚，“你最近忙么，大家怎么老是闷在公司啊？”

“闷在公司……难道你还不知道么？最近发生了大量战士逃走的事件。”康赛尔对扎克斯的消息闭塞表示了一定的惊讶，“还有一个一级战士也失踪了呢，五台地区的二、三级战士一个不剩都不见了。目的、动机，什么都还不清楚。”

扎克斯停下了无聊的下蹲训练，抱起手臂倾听事件的后话。

“大概是因为这件事吧，所以你的训练才会终止……啊，是一级的前辈。”远远看到安吉尔的身影，康赛尔兴奋地叫了出来，即便是在神罗公司中，一级战士也是下级战士所崇敬的偶像，特别是平时没有架子的安吉尔，更是在下级战士和士兵中拥有极高的人气。

这次，安吉尔给扎克斯带来了一个好消息。

“扎克斯，有活干了。”

“呜哦！太好了！好久没遇到实战任务了！”

“嗯……你是这次的主力，跟我到拉萨德总管那里去听取详细说明吧。”相对于兴奋不已的扎克斯来说，安吉尔却是一副面无表情的模样。

“扎克斯，我还是第一次以这样的形式和你谈话，我是神罗战士的总管拉萨德。”见到扎克斯等人进入任务准备室，身着西装的总管礼貌地伸出右手与扎克斯相握。

平整合身的蓝色条纹西服，一尘不染的洁白手套，与衬衣搭配完美的紫色领带，梳理整齐的金色短发，以及优雅的银色金属框眼镜，无一不在展示着总管优雅的品位与修养。

“虽然有些仓促……”拉萨德将会议桌上的电脑打开，给扎克斯看屏幕上显示的照片和资料，“一级战士，杰涅西斯，一个月前在五台的行动中失踪，你听说过吗？”

“完全没有。”扎克斯回答道，神罗的保密机制一向严格。

“我们的行动也因为这次意外中断了……最后决定还是让你去。”

“去五台？”

“没错，为了终结这场耗时过久的战争。”拉萨德注视着屏幕，伸出中指轻轻推了一下镜架。

一直沉默地坐在一旁的安吉尔补充道：“我已经推荐你成为一级战士了。”

一级战士，这可是每个进入神罗的人都想成为的一级战士啊。

“安——吉——尔！我爱死你了！”扎克斯兴奋地跳到安吉尔身边，牢牢地蹭在安吉尔身上，嘴里发出难以辨识的声音。“安吉——尔~”

拉萨德忍不住偷偷将头转到一边，发出小声的喷笑，安吉尔慌忙将扎克斯推开。

“这次我和你们一起到现场去，非常期待你的表现。”拉萨德清清嗓子，“另外，你的梦想是什么？成为一级战士？”

“不，是成为英雄。”扎克斯昂起头。

“是吗……看来是个没什么可能实现的梦想啊。”拉萨德调侃着扎克斯，站起身准备出发。

“……哎？”扎克斯失望地跟在后面。

五台

“从这里直走就是汤布林寨，动作快



点儿，B队已经在作战区域准备好了。”乘着神罗的直升机降落在五台山的敌军据点附近，安吉尔环顾周围，向扎克斯催促道，不远的斜坡下，几个五台兵正朝着两人迅速接近。

“这里交给我吧。”扎克斯抽出刀握在手中，冲上前去敲昏了敌军，“总管一定正躲在哪里观察吧，这次我一定要活跃一点。”

“扎克斯……你知道笨苹果吗？”安吉尔突然问道。

“那是什么？”

“唔，原来你不知道啊……那就别想当一级战士了。”安吉尔若有所思地摸着刚长出来的胡茬子，大步流星向前走去。

“等、等等我，笨苹果到底是什么啊？”扎克斯慌忙追了上去，在安吉尔身后不依不饶地纠缠着。“安吉尔，安吉尔~笨苹果到底是什么，告诉我嘛。”

“正式名称是白色巴诺拉，它会在一年里的任意季节结出果实，于是村里的人就亲切地把它称为笨苹果。”安吉尔停下来，面带微笑地解释道：“在农庄里，苹果想要吃多少就有多少。”

“你这个高明的小偷。”



安吉尔

扎克斯的搭档，神罗一级战士，与萨菲罗斯和杰涅西斯有着深厚的友情，长期以来都以前辈的身分照顾扎克斯。

扎克斯

因崇拜萨菲罗斯而加入神罗的战士，为了成为一级战士而不断地努力着，个性相当开朗，不管什么时候都充满活力。

“家里穷嘛。”安吉尔理所当然地辩解道。

“借口。”

“不过嘛，即便是那个时候我也是有尊严的，村里的地主家长了一颗最大的苹果树，那颗苹果树上的苹果一直都被公认为最美味的，但是——我从来都没有偷过，因为地主的儿子是我的好朋友。”

“既然是朋友，让他给你几个不就好啦。”扎克斯将双手绕到脖子后面，大大咧咧地说着。

“嘿嘿……尊严有时候还真是个讨厌的东西。”安吉尔自嘲地笑了一笑，好像已经结束了谈话。

“那、那这和升职成一级战士有什么关系哪？”

“唔，反正知道了也没什么损失吧。”安吉尔抱起双手，继续向前走着。

“啊？原来什么关系都没有！”扎克斯这才恍然大悟，气鼓鼓地追着哈哈大笑的安吉尔，“不许笑，这有什么好笑的。”

两人一路扭打着来到了汤布林寨外围，安吉尔蹲下来，将自己隐藏在茂密的草丛之中，“B小队马上就要引爆炸弹了，那就是信号。”

“而我们就乘着混乱潜入进去。”扎克斯接道。

“没错，他们把炸弹放置在据点中心，你就从正面突破……”

“嗯……那、那……”扎克斯眯起眼睛，两手握成拳放在胸前比划着，用两个人之间才明白的哼唧声请示安吉尔。

“随你喜欢的闹吧。”对于像条撒娇的小狗一样的扎克斯，安吉尔简直一点办法都没有。

扎克斯开心地站了起来，“哈哈，交给我吧，这种事我最擅长了。”

趁着战斗前的等待时间，安吉尔将背后背着的大剑抽出，用双手捧着贴在额头上，双眼紧闭，像是在虔诚地祷告着什么，这是他一直以来的习惯，就像是个祈福的仪式。

“我好像从来没看到你用过那把剑。”扎克斯好奇地问道，“好像专用护身符一样，太浪费了吧。”

安吉尔小心地将剑收回剑鞘，正色道，“使用的话，它就会被弄脏、出现缺口、以及磨损……那样才是浪费。”

“你……真那样想？”

“唔，我天生就是这么小气。”

“说笑的吧？”

一阵巨大的橘红色火光从远方的据点处传来，打断了两人的对话，将整个天空染成了红色，接下来是巨大的爆炸声和地面的震动接踵而至。

“作战开始。”

扎克斯早就等这一刻的到来等得已经不耐烦了，他像离弦之箭一样迅速冲入了敌军的据点中，将堵住门口的一群操着火枪的敌人迅速打倒在地。五台兵们使用的复古盔甲和武器比起先进的神罗技术就如刀切豆腐一样简直不值一提，扎克斯难以理解他们为什么要反对利用魔晃能源，坚持这样的复古生活。

“怎么样，进入据点内部了吗？”电话铃声响起，是安吉尔。

“轻轻松松！简单的我都要睡着了。”

“不要大意，五台军中好像有专门对付战士的大型怪物，应该就在这一带。”安吉尔提醒扎克斯。

“那……打败那家伙我是不是就能成为一级战士了？”

“得看这次行动的最后结果，你的任务是牵制敌人，好好大干一场吸引五台兵的注意力吧。这样一来拉萨德对你的评价也应该会有所提升。”

“嘿嘿，这种任务太容易了！交给我吧！”扎克斯在敌阵中势如破竹般前进，对于一个久经训练的战士来说，五台兵这些原本是由周遭农民组成的乌合之众根本没有任何威胁力。

很快，一扇木质大门出现在眼前，伸手推开，一个四方形的大广场上座落着华丽古老的东方式建筑，而那建筑的两旁，相貌狰狞的石制神像如同护卫一样盘踞在左右。

这应该就是据点的中心了。

“第一，修行比与人打交道更困难。”

在扎克斯举步之前，一道人影突然跳出来，挡在大殿门口。

“第二，为了守卫故乡五台。”

稚嫩的嗓音传来，留着黑色短发，头绑绿色绑带，眼睛黑黑亮亮，穿着就像在进行武术修行似的小女孩双手叉腰，瞪视着扎克斯，“第三，丑陋的神罗战士……一决胜负吧！”



“你干什么啊？”

小女孩气势凌人地高高昂起下巴来，“我是五台最强的战士！不会让你再前进一步了！”

“小孩儿？这里太危险了，你还是快回家去吧。”扎克斯好言相劝。

“该回去的是你！”对方气鼓鼓地瞪圆了眼睛，突然在扎克斯眼前消失了，转瞬之间，人影就绕到了扎克斯身后，“要想继续往前走就先把我打倒吧！”

速度虽然不错，不过和小孩子打架可从来没想过哪……扎克斯情不自禁伸起胳膊挠着头皮。

小女孩挥舞着细小的胳膊冲了过来，两个小拳头在距离扎克斯还有10来厘米的地方乱捶一气，“咻咻咻！怎么样！尝到苦头了吧！”一边像划拳一样，一边得意爽朗地笑了起来。

“呃……啊！好痛！被打败了！”扎克斯突然蹲下来，装模作样地捂住小腹惨叫起来。

“怎么样！这就是我的实力！五台的和平由我来守护！”黑发的小女孩再度叉起腰挺出小肚子来，接着就满意地和来的时候一样跑开了。

“真是个精力旺盛的小家伙……”扎克斯站起身来朝远处望了一眼，无奈地拍拍双手，走进大殿的正门，“不想了，干活干活……”

大殿的四周，架着几个燃烧着红色蜡烛的灯柱，虽说数量不少，但是光线却不怎么好，除了大殿中央被照得清晰可见，地面上映照出大大的“斗”字之外，四周全部笼罩在阴影之中。

但是即便双目不能见，扎克斯也清楚这大殿中除了自己，还有其他生物，因为他还有敏锐的鼻子。

在上面！

扎克斯猛然抬起头来，伴随着一股恶臭，两只巨大的怪兽从屋顶跳了下来，烛火被这剧烈的冲击吹的闪了几下，地面也不堪重负地震动起来。

“你们俩就是专门对付战士的怪物吧……”扎克斯双手持剑指向敌人，屏息静气，那两只身披盔甲、手持重武器的人型怪兽，无论是体型还是壮硕程度都远胜扎克斯，但是，巨大的体型是优势也是弱点，庞大意味着缓慢的速度，厚重的表皮预示着对防御和躲避的疏漏，加上大殿的面积并不算大，挤了两只人型怪兽后，原先本应擅长的重武器攻击也难以施展全力。

实力相差并不太大的对手过招，一点点疏漏便足以分出胜负，更何况是这么多的致命破绽。

将手中的刀锋送入怪兽的脖子后，扎克斯顺手拨通了安吉尔的电话。

“二级战士扎克斯所向无敌！”

“干得不错。”安吉尔满意地称赞道，“现在马上撤退，还有五分钟就爆炸了。”

“明～白！”扎克斯收起手机，离开前得意地在充满恶臭的大殿中闲逛起来，欣赏着自己打倒的两个怪兽，“拉萨德总管，看到了么～”

一阵强风突然从背后的上方袭来，地面随之被剧烈撼动，扎克斯凭着本能的反应翻身向前躲开，一把巨大的铁锤重重地砸在原先所在之处。

居然还有一只人型怪物！

“我现在赶时间哪！”扎克斯愤怒地朝着巨大的怪物冲上去，却在一个疏忽之下被击中胸口，巨大的力量将他高高扬起，狠狠地撞在粗壮的立柱上，意识顿时模糊起来。

“这下糟了……”扎克斯试图站起来，但是刚受到猛烈撞击的身体还未完全恢复，双腿绵软无力，只能眼睁睁看着怪物步步逼近，在面罩所遮盖的面孔下，怪兽黄色的眼球射出丝毫不加掩饰的杀戮欲望。

与此同时，一阵刀光横穿而来，贯穿了怪兽庞大的身体，怪物应声而倒。

“你又欠我一次，刚才你的注意力分散了。”安吉尔提着背后那把像铁块一样巨大的重剑走到扎克斯面前，剑锋上丝毫不见血的痕迹，果然是把吹毛断发的名剑。

扎克斯尴尬地岔开话题，“是、是么……对了，你不是说使用那把剑的话就会有缺口什么的吗？”

“跟剑比起来嘛……还是你重要点。”安吉尔上下打量着手中的大剑，伸出食指和拇指比出一个摸约1cm的距离，随后爽朗大笑起来，“只有一点点哦。”

“谢谢。”

除了坦率地道谢之外，扎克斯想不出其他更好的话告诉安吉尔，对于两个一同经历生死的战士来说，语言所能代表的意义实在太少。

离开据点赶到指定的集合地点，拉萨德这才刚刚赶到，年轻的总管一边快



杰涅西斯

神罗一级战士，与安吉尔是儿时玩伴，但是却对萨菲罗斯持有敌意，非常喜欢叙事诗《Loveless》。在五台的战斗中他突然离奇失踪，揭开了本作的序幕。

步走来，一边略带歉意地解释。

“不好意思，让你们久等了，我还不太习惯到现场指挥。”

“你其实不用特意过来的。”安吉尔道。

“我只是……十分想亲眼见证这次将长久战乱引向终结的行动。”拉萨德将目光投向扎克斯，“对汤布林据点的进攻辛苦你了，你的优异表现我都清楚。坦白的说，我认为你……真是一个可怕的人，仅凭自己就将敌军全部消灭了。”

“对此我也很惊奇。”安吉尔点了点头，“不知不觉中，你又成长了，扎克斯。”

拉萨德的语气中八分认真，两分调侃，“你在五台战争中的战绩将被世人铭记，你想成为英雄的梦想，看来已经实现了。”

“您过奖了，拉萨德总管，扎克斯还需要进一步的锻炼。”安吉尔谦虚地回应，脸上却是抑制不住的笑容，看起来比扎克斯还要开心，说实话，被两个大男人争相夸赞的情景在扎克斯的眼中其实有些尴尬。

“那么，我们就快走吧。”安吉尔担心着没完成的任务，“萨菲罗斯还在等我们。”

三人正要迈步，几个服装怪异的人从一旁的树丛中冲了出来，看起来像是五台兵的残党，安吉尔挥剑将两人放倒在地，挡住其他敌人的攻势，护住手无缚鸡之力的总管，冷静地下达指令。

“扎克斯，把总管带到安全的地方去。”

两人长期以来形成的默契使扎克斯完全没有一丝犹豫，拉住拉萨德向正赶来的神罗军队方向奔去，直到平安将总管交给武装的神罗兵，这才返身回去。

实话说，扎克斯并不担心安吉尔，这些杂兵对他来说完全不足挂齿，但是过于寂静的四周却让扎克斯的内心感到不安，沿着来路一路狂奔回去，除了沿路倒下的杂兵们，别说是安吉尔的行踪，就连一点细微的声音都听不到。

“这些……好像不是五台兵。”扎克斯停下脚步，仔细端详，这才发现事情并不如自己所想的简单。

一颗散发出火光的红色圆球突然蹦到扎克斯眼前，发出耀眼的光芒，光芒迅速汇聚成一个奇怪的图案，越来越清晰——是召唤法阵！

眼前的情景瞬间为之一变，再睁开眼时，周围已经是一片暗红色的岩石，远处传来火山岩有些呛人的气味，夹杂着阵阵灼热气流喷涌过来，一只巨大的召唤兽虎视眈眈地瞪着自己，刚才还身处森林小道中的扎克斯对这个情况稍微有些适应障碍，他只在安吉尔的口中听闻过这个诡异的情景，这是传说中的火焰召唤兽，伊夫里特。

有人把召唤兽召唤出来，但是究竟是谁？为的是什么？

一阵微风从扎克斯的耳边吹过，随后伊夫里特突然像是失去重心一样，烂泥一般跌倒在地面上。

不对，不是微风。

是正巧赶上的萨菲罗斯。

扎克斯环顾周围，刚才发生的事情就像一场梦一样，两人转瞬之间又重新回到了森林的深处。

“好厉害哪。”扎克斯紧紧盯着传说中的神罗第一战士，虽然在全息影像中已经交过几次手，不过像现在这样真正见面交谈还是第一次。

萨菲罗斯的注意力却只在地上的几具尸体中，他伸手掀开其中一具尸体的面罩，露出一个留着赤红色中短发的美男子来，轮廓稍显高傲与不近人情，是杰涅西斯。

“那个逃走的一级战士？”这个结果大大出乎扎克斯的意料。

萨菲罗斯没有回答，而是揭开了第二具尸体的面罩。

相同的脸庞，又是杰涅西斯。

“是杰涅西斯的复制品么……”萨菲罗斯像是知道些什么似的默念着，面色由阴转晴，又由晴转阴，突然间转过脸来大声问道，“安吉尔在哪？”

“他本应该在这里作战的……”

“哼，那家伙也走了么……”萨菲罗斯冷冷地从鼻子中喷出一口气，若有所思。

“你刚才那句话什么意思！”

“安吉尔也做了叛徒，就是这个意思。”

“不可能！”扎克斯全力反驳道，“我很了解安吉尔！他不是那种人！”

萨菲罗斯似乎无意与扎克斯辩驳，也或许他是急于证明自己的猜想，迅速从一条斜插过来的小道中离开了，只剩下扎克斯仍站在原地，坚持朝远处的白色人影重申着自己的信念。

“安吉尔，他绝对不会背叛我的！”



第二章 我们不是怪物

安吉尔那个混蛋，究竟打算消失到什么时候！

走在通往任务准备室的路上，扎克斯的脑中却如同烧开的水一样翻腾不已。

从那天算起已经过了一个月了，安吉尔仍然没有任何消息传出。萨菲罗斯也是，说什么杰涅西斯和安吉尔一起叛逃了。不过安吉尔是不会容许那种事发生的，因为那家伙把战士的尊严看得比什么都重要。

烦死了！这究竟是怎么回事啊！安吉尔，不管你在哪儿，赶快给我回来啊！

扎克斯拼命地甩了甩脑袋，把乱七八糟的念头都丢了出去，大力打开了任务准备室的门。

“安吉尔……我们已经调查了他的老家，还是找不到任何情报。”拉萨德以一贯的姿势坐在桌边，双手撑着下巴，一级战士的陆续离奇消失让他的日子也不好过。

“那……叫我过来有什么事？”

“新任务，我们希望你去失踪的一级战士杰涅西斯的故乡去看看，虽然他父母那里声称没有接触过杰涅西斯……但是，我不相信他们的话。”

“为什么？”

“毕竟是亲子关系，为慎重起见，我事先已经派了些人过去，但都失去联络了。”拉萨德示意门外等候着的男子进来，“总之，希望你去调查一下到底发生了什么事，他也和你一起去。”

进来的男子穿着熨烫笔挺的黑色西装制服，黑发一丝不乱，在脑后仔细地绑了个辫子，东方人的面孔上流露出一股十分精干的神态，收拾的非常清爽，全身上下看不到任何多余的装饰品，一看就知道是个非常清楚自己目的的人。

“我是塔克斯的曾。”男子向扎克斯轻轻点头示意。

扎克斯不禁微微皱起眉头，塔克斯，全称是神罗公司总务部调查科，隶属治安维持部门的精锐部队，不过甚至可以无视治安维持部门总管的命令独立行动，表面上的工作是情报收集和进行战士人才的选拔，事实上暗中是进行拉拢诱拐，暗杀和企业其他秘密行动的精锐部队，可以说，只要有塔克斯参与的任务，就意味着……

“难道是什么见不得人的任务吗？”扎克斯试探着问道。

但是没有人回答。

“对了，这个任务本来应该是派萨菲罗斯去的，可见它受到的重视，太大意的话小心吃苦头。”对于看起来并不怎么认真的扎克斯，曾冷冷地提醒道。

“那萨菲罗斯呢？”

“他拒绝了。”

“就这样？这也太我行我素了吧。”

一旁静静聆听的曾迅速接话道，“那么，要不要我告诉他本人你的意见？”

“啊！啊！不行，不行啊！”扎克斯慌忙阻止，只见对方露出了一个坏心眼的微笑。

塔克斯的人，原来也有喜欢开玩笑的啊。



萨菲罗斯

最强的神罗一级战士，长久以来被人们作为英雄崇拜，但是在知道自己的身世之谜后，发生了巨大的转变。

巴诺拉村

巴诺拉村，杰涅西斯的故乡。

这个偏僻的乡村长久以来都以盛产美味的苹果而闻名，踏入村口，首先迎接扎克斯和曾的，就是一大片形状奇特，像是组成一个半圆形温室的苹果树林。

苹果树林的中心留出了一条平坦的通道，扎克斯和曾就走在这条林荫小路上，生长在头顶的几颗紫色苹果吸引了扎克斯的注意。

“这些苹果树真奇怪。”

“是白色巴诺拉，俗称笨苹果。”

“也就是说，这里是巴诺拉村？安吉尔的故乡？”一点微小的线索突然从扎克斯的脑海中跳了出来，他努力尝试抓住，但是无法将整个脉络连贯起来。

“没错，杰涅西斯和安吉尔从很早以前就认识了。”曾突然停下来，顺着他的目光看去，在苹果树通道尽头的村庄里，

穿着紫红色制服的士兵正三五成群地在附近巡视。

"果然在这个村里。"曾似乎早就发现了问题，"之前就很在意看不到一个村民的事，看来有可能整个村子都被他们占领了。"

"又是这群该死的复制人。"回想起在那天晚上五台之战中发生的事，扎克斯恨声说道。

曾的神情突然紧绷起来。"这个说法你是从哪听到的？"

"萨菲罗斯那里。"

长长地出了一口气，许久，曾才缓缓开口。

"这种技术是从我们公司的科学部门偷出来的，是一种能够复制杰涅西斯能力以及特征的技术，也就是说……单纯地将'战士'当成怪物来看待。"

"战士怎么可能和怪物一样呢……"

曾好似没有听到问题一样，若无其事地转移了话题。

"总之，要在内部的纠纷外泄之前尽快处理掉这件事，先调查一下村子吧。"

既然了解内情颇多的塔克斯成员不想继续谈论这个话题，扎克斯也只好作罢，闷声不响地跟着对方在村庄的房屋间穿梭，虽然一向大大咧咧惯了，但是有一点扎克斯还是清楚的，在神罗这样的地方，好奇心稍微小一点对谁都好。

走到一幢看上去是村里最大的房屋前，曾停下脚步，"这儿就是杰涅西斯的老家，他父母是这附近的地主。"

房屋前有一颗巨大的苹果树横穿而过，看起来已经有相当的年纪了，树上几颗即将成熟的笨苹果随着风声微微晃动着身体，就像是在说些什么。

——但是……我绝对没有偷过，因为我跟地主的儿子是好朋友。

安吉尔那天晚上的话突然浮现在扎克斯的脑海中。

"他们不算是什么旧识，倒可以说是青梅竹马，亦亲亦友。"曾继续陈述着安吉尔和杰涅西斯的过去。

"听说……"扎克斯垂下头，斟酌着自己的措辞，"逃走的杰涅西斯将好朋友安吉尔变成了自己的同伙，是吗？"

"萨菲罗斯确实是这样认为的。"曾平静地回应道，在屋子附近转悠着，寻找常人所不会注意的线索。

看来萨菲罗斯应该早已向上面提出自己的疑问了，不然也不会出动塔克斯参与进来。

很快，曾就发现了可疑之处，指着房屋旁边不远处一座看起来很新的墓碑，指示扎克斯，"你去安吉尔家里确认一下，我去调查那个墓。"

"切，塔克斯就做这些事？"扎克斯终于抓住了机会嘲笑一下曾以报在神罗总部的小仇。

"不用在意，我的薪水好像比你高。"

曾轻轻一挥，便将话题又丢还给了扎克斯，不擅口角之争的扎克斯只好愤愤地闭上嘴巴，向村中的一排小平房跑去。

即便是这排看起来有些寒酸的平房里，村民也几乎走了个净光，扎克斯默默祈祷着，推开了安吉尔的家门，一阵吱吱呀呀的响声后，因为没有点灯而显得相当黑暗的房间全貌呈现出来，在客厅正中的桌边，一个风姿卓存的妇人静静向扎克斯望去，虽然已经有一定的年纪，但是依稀还能看出年轻时代的美貌。

"打，打扰了。您是安吉尔的母亲吗？哦，我，我叫扎克斯，安吉尔是我的前辈。"被对方如湖水般冷漠的眼神注视，扎克斯不禁口吃起来。

听到了扎克斯的名字，妇人的神情瞬间和缓下来，"嗯……难道你就是'小狗扎克斯'？"

"吓？"

"儿子寄来的信里这么写的：'从来不知道集中精力为何物，就像小狗一样不安分'。"回忆起信的内容，再对照着扎克斯本人尴尬的表情，妇人忍不住小声笑了起来。"你好像不是杰涅西斯的同伙？"

"嗯，我和他不一样，请你放心。"

妇人默默地点了点头，问道，"我儿子他到底出了什么事？"

"……我也不知道。"扎克斯小声回答。

"一个月以前，杰涅西斯带着很多人回到这里，然后把村民都杀了。"妇人静静地说着可怕的过去，金黄色的日光在她的侧脸上投下了一个模糊不清的影子，"杰涅西斯，他以前明明是个很好的孩子……"

"那安吉尔呢？"

"也回来了……不过他把剑放下之后就不知道去哪儿了。"

扎克斯这才注意到放置在墙角的巨剑。

"那把剑是我们家族的荣耀。"

"这样啊……难怪那家伙几乎从不用它。"

从来不用，从未离身的巨剑，如今却孤独地躺在积满灰尘的墙角，看上去无比落寞。

"安吉尔的事就交给我吧，伯母，我觉得你还是找个地方躲起来比较好。"扎克斯最后看了一眼巨剑，回到妇人面前，单膝跪地蹲了下来劝说道，但是妇人却似乎另有打算，只是默默念叨着扎克斯难以理解的话。

"不用担心，杰涅西斯他杀不了我……"

手机的铃声突然响起，曾那边又有了新情况，扎克斯快步赶去，曾正在一个并不高的山坡上等着，山坡上杂草不生，仅有一片光秃秃的黄土，并非隐蔽的好地方，但是曾显然有其他用意。正对山坡的是一间工厂，透过玻璃制的透明天花板，隐约可以看到零散几个复制人在其中不断移动。

"刚才的坟墓，是杰涅西斯父母的。"待扎克斯蹲下后，曾将检查的结果如实传达。

"难道他连自己的父母也……？"

"看来不能用常理来推断这个对手的行为，安吉尔怎么样？"

"他不在家里。"扎克斯泄气地低下头，"不过拜托了，请再给我些时间！如果遇到安吉尔的话让我来说服他，只要他改变了想法，说不定连杰涅西斯也会回到神罗。"

曾长久地注视着扎克斯，沉默许久才轻声道，"我想我知道萨菲罗斯指名要你来完成这个任务的理由了，杰涅西斯和安吉尔……萨菲罗斯只有这两个朋友，他们是萨菲罗斯最不愿面对的敌人，这就是他违抗命令的理由吧。"

"但，我和安吉尔也是朋友啊。"

"所以他应该期待的是……你能把那两个人都带回去。"曾注视着工厂中央，若有所思。

如曾所预料的一般，工厂中布满了复制人的身影，一楼一个小房间的电脑里，还能找到一些关于复制人的资料，看起来最早的一批复制人应该就是在这里诞生的。

趁着曾在电脑中寻找剩下的蛛丝马迹的时机，扎克斯闪身爬上二楼，从这个工厂的高度和占地面积来看，其实能藏匿人的地方并不多。

"深渊之谜是女神的赠礼，为了寻求飞上天空的我们，心之水面不停彷徨，小小涟漪就此泛起……"

踏上二楼的楼梯后，一阵忘情的朗读声渐渐清晰，体积惊人的巨大落地窗正被夕阳映射出璀璨的色彩，在二楼的地板上打出了一片难以逼视的强光，而那片强光之中，杰涅西斯放松地靠在窗边的墙壁上，一手握书，朗读声就出于他的口中。

对于打扰了自己午后休憩时光的扎克斯，杰涅西斯轻蔑地哼了一声，"真吵哪，小狗扎克斯。"

尽管杰涅西斯的态度让人不爽，但是出于对一级战士的尊敬，扎克斯还是勉强压抑了下去。

"那间屋子门口的坟墓里……好像埋葬着什么？"曾无声无息地出现在扎克斯身后，饶有兴趣地观察着房间四周的圆形容器，容器中装满了绿色培养液，是用来培养复制人的地方。

"喔，稍微威胁一下，他们就把假情报报告给你们了，简直是废物。"杰涅西斯轻松自如地说着。

"就算不用威胁他们也会这么做的，怎么说也是你的父母啊。"扎克斯难以理解面前的男人。

杰涅西斯也并不需要他人的理解，他缓缓转过身来，正对扎克斯和曾，好让自己的愤怒与决断可以更直接地传达给两人。

"他们俩一直在背叛我，从我来到那个家庭那天开始……你们这些神罗的走狗……什么都不知道！"一片赤红的火光从杰涅西斯的右手膨胀开来，狠狠击中了曾。

扎克斯忍无可忍，抽出刀来，快步向前，但是，一个突然跃入眼帘的背影挡住了他的去路，手中的长剑转眼已经到了对方手中。

如山脉般宽阔，如湖水般平静，熟悉到怎么也无法忘却的背影。

"哟，我的搭档。"杰涅西斯微笑着招呼道。

安吉尔沉着脸，一言不发地将手中的剑对准了杰涅西斯。

"很好，看来你终于下定决心了。"杰涅西斯露出一丝无奈的神情，转瞬之间又回到了平时自大的模样，举步向楼梯走去。

安吉尔默默地注视着对方，仍然高举手中的剑，脸上没有任何表情变化。

"只是……你能在那个世界活下去吗？"缓缓走过安吉尔的身边，杰涅西斯停驻了片刻，便毫不犹豫地消失在楼梯尽头。

"别跑！"扎克斯拔腿想追，却被安吉尔推了一把，手中的刀掉落下来，刀身没入木制地板之中。像对待杰涅西斯一样，安吉尔冷冷地扫了扎克斯一眼，背对着他走下了楼梯。

扎克斯不甘心地拔起刀来，冲到工场门口，但是两人已经完全失去了行踪，即便怎么寻找也不见踪迹。

"没时间了，快离开村子。"曾从楼上冲下来，强迫扎克斯离开工场，"我们公



克劳德

憧憬成为战士的普通神罗士兵，但是由于实力原因未能如愿，他的个性十分内向，和扎克斯一起执行任务时，与开朗健谈的扎克斯成为了朋友。

司的一贯做法是消除一切对公司不利的痕迹，所以马上要对这个村庄进行轰炸，你确定安吉尔家里一个人也没有吗？"

安吉尔的母亲还留在家里！

扎克斯的脸色瞬间转白。

"真没办法……我向他们说明这里的情况，适当推迟一点轰炸时间。"曾体贴地掏出手机，示意扎克斯快点行动。

"谢谢你，曾！"一边慌忙道谢，扎克斯一边拔腿朝着村庄的方向狂奔起来。

但是一切还是迟了。

冲进安吉尔家里的时候，一滩触目惊心的血泊几乎侵染了半张地毯，血泊的中间，安吉尔的母亲浑身僵硬地伏在地上，除了一张翻倒的木椅之外，周围看不到任何挣扎的痕迹。

震惊与痛苦在一瞬间侵蚀了扎克斯身为战士的敏锐观察力，经过了几秒之后，扎克斯才发现房间里还有另一个人。

手中握着大剑的安吉尔，背靠着墙壁，面无表情地注视着地上的尸体，如同一尊石像。

"你究竟都干了些什么！喂！"一股灼热的血液瞬间涌到扎克斯脑中，他抓起昔日的老师与兄长的衣领，愤怒地大吼起来，对方完全不为所动的反应更是火上浇油，一记重拳狠狠地击中安吉尔，将他打出门外。

"这就是……这就是你所说的尊严么！"

"妈妈不应该活在这个世上，她跟我所犯下的罪是一样的。"安吉尔缓缓地从地上站起来，眼神逃避似的盯着地面。

"我不明白你在说什么！给我好好解释清楚！"扎克斯逼近一步。

"我早就说过了吧。"代替安吉尔的，是杰涅西斯轻蔑的声音，微微透着一丝难以察觉的得意，神出鬼没地出现在两人之间。"他已经无法继续在'那个世界'生存了。"

安吉尔扭过头去，一句话也不说，匆匆地向村口的方向走去，扎克斯慌忙追上去，但却被杰涅西斯斜伸出的一条腿绊倒在地面。

"你要起飞了吗？飞向那个憎恶我们的世界"凝视着安吉尔的背影，杰涅西斯高声吟诵起《Loveless》里的诗句，像是给安吉尔的离场作一个滑稽的旁白。

"闭嘴！"扎克斯愤怒地瞪视着不住背诵诗句的男人。

"等待着你的，只有更为残酷的明天……"

"我说了闭嘴！"

"即便只有逆卷而上的狂风……"杰涅西斯陶醉地举起手来在空中挥舞，突然间像是想起了什么，喃喃自语道，"今天萨菲罗斯好像不在这里……要怎么办呢？"



扎克斯匆忙地爬起来，只见杰涅西斯举起的左手中射出一阵刺目的光芒，随着光芒的扩张聚集，一个圆形的魔法阵渐渐成型，和五台一战中的召唤兽出阵同出一辙。

"别把召唤兽用在这种事情上！你身为战士的尊严哪里去了！"

"尊严？"像是被扎克斯的话刺痛了一般，杰涅西斯的嘴角露出一丝苦笑，"我们是……怪物。"

从杰涅西斯的背上，突然弹出了一支被黑色羽毛所覆盖的巨大翅膀，远远伸展出去，比一个人还要长，却仅有一支，孤零零地长在左侧肩胛骨上，与杰涅西斯瘦削的身体形成了难以想像的画面。

片翼……

扎克斯静静地凝视着这一景象，不断从翅膀上飘落的黑色羽毛在空中轻轻飞舞，就像是不能为人所知的禁忌一样，具有令人沉默的强大力量。

杰涅西斯转过身去，只给扎克斯留下了一个无法看穿的背影。

"梦想……还有尊严，都已经消失了。"

一阵强风吹过，杰涅西斯纵身跃起，挥动翅膀飞入高空之中，如同被蓝天藏匿一样，很快便消失在视线之中，只剩下几根黑色的羽毛打着旋从空中飘落，证明刚才发生的事情何其真实。

"战士……绝对不是怪物。"

扎克斯伸手托住一根羽毛，紧紧攥在手中，像是和自己，又像是和已经离开的杰涅西斯强调。

巴诺拉村的痕迹清理行动在扎克斯到达山顶后开始，神罗的炸弹沿着计算好的路线从空中一刻不停地落下，巨大的火力转眼间便将小小的村庄变成了一片平地，曾经生活在这里的人们，曾经生活过的痕迹，连同回忆一起，在烈火中渐渐都化成了灰烬。

钻进神罗的直升机前，扎克斯再次回过头去。

遥远的村口果树上，一颗小小的紫色笨苹果在火海中发出被灼烧的吱吱声，转瞬之间就变成了焦炭，随即灰飞烟灭。

——但是，我从来都没有偷过，因为地主的儿子是我的好朋友。

安吉尔……

一阵悲伤突如其来地攫住了扎克斯。

第三章 天使的梦想只有一个

自从五台的残党被全部剿灭，巴诺拉村从地球上就此消失之后，已经笼罩在神罗头上太久的漫长战争终于结束了。

失踪的杰涅西斯和安吉尔被社内通报为因公殉职，每个人都松下一口气来，除了扎克斯之外。

——那把剑是我们家族的荣耀。

——跟剑比起来，还是你比较重要，只有一点点哦。

安吉尔母亲坐在木椅上，被夕阳所照亮的背影；安吉尔举起剑放在额前默默祈祷的虔诚侧脸；安吉尔爽朗的笑容。

曾经发生过的往事像走马灯一样在扎克斯的眼前转来转去，无数谜团将思绪搅成了一滩浑水，让人简直无法思考。

扎克斯很想对着安吉尔的幻影问出那些已经困惑了自己很久的问题，但是，他却开始习惯于每天向安吉尔报告发生在身边的点滴小事。

由于两名一级战士的离开，本来就人数寥寥的高级战士实力大幅削弱，凭借在五台和巴诺拉的优异表现，与整个事件关系密切的扎克斯终于晋升为一级战士。

但是，拉萨德通知了这个喜讯之后，扎克斯并没有感到心中有多少喜悦之情。

"那个……我高兴不起来……"面对着萨菲罗斯和拉萨德恭喜的微笑，扎克斯老实地回答。

"这也是可以理解的，毕竟发生了那么多变故……"拉萨德话锋一转，将事情引入正题，"虽然有些仓促，但有件事希望你去办。"

扎克斯另有深意地瞥了身后的萨菲罗斯一眼，"又想让我去充当诱饵？"

拉萨德的表情凝重起来，"公司下达了消灭杰涅西斯，他的部下，还有安吉尔的命令。"

"我去？"

"不。"拉萨德摇了摇头，"派遣神罗士兵去。"

"为什么不是我？"扎克斯向前迈出一步。

"上面不信任你。"

"战士的朋友意识，会妨碍任务的执行。"一直沉默到现在的萨菲罗斯突然开了口，"所以这次我也会去。"

"去消灭他们？"扎克斯紧紧地盯住萨菲罗斯的眼睛，想从其中找到一些真实的想法。

没等扎克斯寻找到自己的答案，一阵猛烈的爆炸声就突然打破了任务准备室中的安静，伴随着一阵阵爆炸声的传来，安全系统开始启动，赤红色的警告信号灯将准备室中映射得通红一片。

"萨菲罗斯到社长室去！扎克斯去大楼入口。"拉萨德迅速扫视了一眼电脑里的情报，作出了决定。

扎克斯已经抢先冲了出去。

神罗大厦的各个楼层几乎同时遭到了敌人的入侵，可见这次的行动必定已经策划了一段时间，当扎克斯来到一楼大厅时，墙壁和楼梯已经被炮弹破坏得几乎面目全非，数十台神罗公司制造的战斗机械正肆意对整个建筑进行着破坏，和神罗制造的战斗机械同时攻入的还有一些杰涅西斯的复制体。扎克斯冲入敌阵，砍碎了几台机械，但是转眼之间敌人的增援又从墙壁上的裂缝中涌入，连绵不绝，数量惊人。

将社长室清理完后，萨菲罗斯赶到一楼，与扎克斯联手阻止了敌人的又一轮进攻，暂时将事态平缓下来。

"这应该是霍兰达的主意。"萨菲罗斯扫视了一眼倒在地上的一片机械零件，将长刀收入刀鞘。

"霍兰达是谁？"扎克斯瞪大眼睛，发现自己简直什么都不知道。

"一个偷取了复制技术后从神罗失踪的科学家。"

"你是说，这是杰涅西斯和那个叫霍兰达的家伙联手的结果？他们到底有什么目的？"

资深的神罗高级战士萨菲罗斯充当了为他解答疑问的对象。

"霍兰达在以前争夺科学部门主导权的斗争中失败了，可能这就是他憎恨神罗的原因吧，他的行动应该是在对神罗复仇。"

"无聊，杰涅西斯怎么会帮他做这种事。"扎克斯双手抱在胸前，从鼻孔里喷出一口气以表现自己的不屑。

"虽然我也很难相信……"萨菲罗斯沉思着。

"那就不要相信。"

可能是因为扎克斯的回答太过坚定了，甚至完全没有加以任何思索，萨菲罗斯露出一丝不常见的笑容，提起长刀向出口走去。

"就照你说的办，走吧，扎克斯。街道里还有杰涅西斯的复制人呢。"

街道上确实密布着杰涅西斯复制人的身影，来不及逃离危险地区的市民们被追赶着，发出慌乱的求救声，广场的尽头，一名穿着黑色西装的窈窕女子被几名敌人围在中间，看上去十分危险，扎克斯握住刀柄狂奔过去，正欲举刀英雄救美，却被一根斜穿在面前的警棍挡住了去路。

警棍的主人是一个看起来相当轻佻的红发男子，穿着一身熟悉的黑西服，脑袋上顶着一副没什么实际作用的护目镜，用开玩笑一般的口气说着。

"第八街交给我们塔克斯负责就行了喔。"

同样都是塔克斯的成员，这个红发男人应该是和曾正好相反的类型。

曾和一个戴着墨镜的光头男子随之不紧不慢地走了过来，光头男子友善地提示道，"那个人你不用担心。"

扎克斯闻言将目光转向先前的少女，

只见少女手中持着一把几乎是普通手里剑十多倍大的手里剑站在原地，而先前围攻她的复制人早已被摆平在地上。

"其他地区的情况怎么样？"曾静静地听取着两个下属的报告。

"整个米德加现在到处都是怪物。"

"战士们也陷入了苦战。"

"雷诺，鲁德。交给你们了。"

两个塔克斯的成员答应了一声，各自向目标奔去。

"居然连塔克斯也出动了？"扎克斯望着两个人的背影，稍稍有些诧异。

"因为战士们全都被派出去了。"一个轻柔的少女声代替曾回答了他的疑问，是先前那个使用手里剑作武器的少女，近距离看起来，她大约不过20岁出头，红褐色的中长发不加任何修饰，轻轻散在肩头，稚嫩的相貌、老成的做派与中规中矩的黑色西装形成了相当有趣的对比。

"你也是塔克斯的成员？"

"我叫西丝内。"

"我是战士扎克斯。"扎克斯主动伸出右手，却被曾打断了两人的相识和闲聊。

"扎克斯，你不是还在执行任务吗？"

扎克斯慌忙将手收了回去，尴尬的表情引得西丝内不禁失笑，少女迅速离开了这个气氛诡异的地方，继续在附近寻找需要救助的居民。

西丝内离开不久后，两声与其他复制人不同的枪响从她所前往的方向传来，战士特有的洞察力使扎克斯感到了一丝难以察觉的古怪，顾不上和曾说明便急匆匆地飞奔过去。

在枪声响起的地方，站着一个无比熟悉的红色身影。

杰涅西斯。

杰涅西斯单手持枪，正向西丝内所在的方向瞄准。与其他复制人不同，他既没有戴面具，实力显然也要强劲得多。扎克斯扫视了一眼战场，插入了战局之中，将西丝内挡在身后，西丝内的手里剑早已被击落在地上，这场战斗对于并非以战斗见长的塔克斯来说显然相当吃力。

杰涅西斯冷笑一声，将目标转移到扎克斯身上，一手长棍，一手长枪的攻击兼顾远近，罩得周遭一片毫无破绽，相当难以应付，但是以擅长使用强力魔法而闻名的他却迟迟没有使出最拿手的火球与召唤兽法阵，威胁性大打折扣。几轮凶猛的连续攻击被扎克斯躲过之后，杰涅西斯的速度明显降低下来，原本挥得密不透风的长棍也露出了难以察觉的破绽。

这个实力与扎克斯所知的杰涅西斯相差太远，与其说是杰涅西斯或者他的复制体，倒不如说是将杰涅西斯的实力削弱一半得到的仿制体。

扎克斯又与对方缠斗片刻，便找了个机会转到杰涅西斯背后，乘其还未转身时狠狠用刀背敲了一记。对方见势不妙，伸出半条黑色羽翼跃入空中打算逃走，却被早有准备的扎克斯在翅膀上横劈一刀，自半空中栽到地上。

无数黑色羽毛从受到攻击而破损的翅膀上飘落下来，扎克斯只是抬起眼来，冷漠地扫视了一下，这个场景再一次勾起他不快的回忆。西丝内却如同被诡异的美所迷惑一般，轻轻走到杰涅西斯的身边，蹲在地上凝视着宽大的翅膀。

"小时候我一直希望，要是有双翅膀就好了，像天使背上的那种翅膀。"

"人类要是长翅膀，就变成了怪物。"扎克斯生硬地转过身去，拒绝这个令人不安的场景。

"翅膀，是给人们带来自由的东西，绝不是什么怪物的标志。"

头一次听到这样完全相反的观点，扎克斯不知所措地转身，正与西丝内澄静的双目交织在一起，在她的瞳孔中，只有坦然和向往，看不到任何恐惧与不安。

翅膀是给人们带来自由的东西……扎克斯一遍又一遍地在心中默默重复这句话。

自己从什么时候开始，心中已经没有任何幻想了呢？

五号魔晃炉

——"处理完第八街的事情，立刻到五号魔晃炉来，有人在这里看到安吉尔了。"

扎克斯轻轻踏入五号魔晃炉的大门，呼吸还没有平复下来，刚才与萨菲罗斯通话的内容仍不停在脑中回响。

——"在军队真正出动之前，应该还有一点时间，如果我们在这段时间里找到他们……"

——"然后呢？"

——"消灭任务失败。"

从某些角度来说，扎克斯确实很庆幸和自己一起执行任务的人是萨菲罗斯。

五号魔晃炉和米德加所有的魔晃炉一样，拥有光鲜的外表，但是内部阴暗可怖，如一团绿雾般的魔晃气体与冰凉的钢铁构成了魔晃炉的骨架，楼梯、支架、铁棍是这个世界的主导，在一片令人压抑的气体中肆意穿梭。

每向前踏出一步，脚下的支架都发出吱吱呀呀的声音，在空旷的魔晃炉中传出很远。摸约十来步之外铁架上趴着的一团物体吸引了扎克斯的注意，不过在魔晃气体的阻碍下，物体形状模糊不清，只有靠近了才能看出那是只明显由基因工程制造出的动物，背上有壳，翅膀像鹰，上肢如人类手指，下肢宛若青蛙，股沟伸出一条细长的哺乳动物类尾巴，怪物一动不动地伏在地上，刚死还没过多久。

但是比起扎克斯注意到的其他细节来说，这些不合理的身体结构，简直如同在学校里学到的公式定理一样正常。

在那只动物伸出壳的脖子到额头这段区域中，一个人脸的图案如同与生俱来的花纹般长在上面，它的周围，一团金色花纹紧紧将其拥在中间，宛若一枚代表无上荣誉的勋章。

那张面孔的眉头紧紧皱起，双目合一，似乎在忍受难以言说的内心煎熬。

扎克斯久久注视着这张面孔，血液瞬间变得冰冷，莫名的刺痛感从十根手指尖传来，荟集到胸口，就像是落入了一个大空洞般——他对这张脸并不陌生。

那是安吉尔的脸。

萨菲罗斯静静走来，扎克斯甚至没有注意到他的脚步声。

"看样子，可能存在杰涅西斯以外的复制生物，在神罗总部的虚拟训练室里……"萨菲罗斯早已看到这张面孔，从他一如既往平静的外表上，看不出受到了什么影响。

"嗯？"

"我们趁二级战士不在的时候，曾经溜进去大闹了一场。"萨菲罗斯挖掘着脑中的过去，将扎克斯带入自己久远的回忆之中，"杰涅西斯，安吉尔，我……"

数年前 神罗总部虚拟训练室

在一片被夕阳映射成紫色的湛蓝天空下，巨大的魔晃大炮如同一座巨大的堡垒般拔地而起，直穿云霄。这座神罗公司的高科技结晶上，无数金属板忠于职守地覆盖在表面，在阳光的照射下反射出金黄的光芒。与它庞大的体积相比起来，地面上纵横交错的大道，就像一根根蛛网般纤细易断。

三个人影静静直立在大炮的顶端上，在距离地面有数千英尺高度的最高点，阴影已经渐渐侵食了阳光所不能及的另一面，地面的嘈杂被云层所遮挡，静谧中，只有一个声线清澈的男声轻轻诵读着一段诗篇。

"深渊之谜是女神的赠礼，为了寻求飞上天空的我们，心之水面不停彷徨，小小涟漪就此泛起……"

"《Loveless》第一章。"诵读的声音告一段落，萨菲罗斯轻声道。

"哼，你很清楚嘛。"杰涅西斯微微一笑，将手中的厚重的叙事诗仔细收好，虽然每天贴身携带，但是装饰精美的书壳没有一点污渍，内页也如买来时一样崭新，足可见杰涅西斯对其的重视程度。

"每天都听你念叨，就算不喜欢也记住了。"

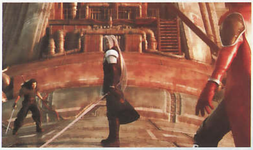
萨菲罗斯话音刚落，三人便各自抽出武器，原本轻松的气氛顿时荡然无存，每隔一段时间便聚到一起切磋一场，这是三个一级战士之间的惯例，当然，大多数情况下，都是萨菲罗斯取得胜利。

"老是废话连篇，不会连怎么挥剑也忘了吧。"安吉尔一如既往般随手拿了把普通战士使用的长剑握在手中，摆出起手势。

"哼，你在说谁啊。"

杰涅西斯则手持一把形状奇特、剑身赤红的长剑，一股魔力被注入剑身之中，立刻发出了刺目的光芒。两人不约而同地从原地跃起，向站在炮筒另一侧的萨菲罗斯冲去。

三名战士在狭窄的炮筒上缠斗起来，一团刀光剑影在三人之间不停变幻，招招均为点到即止，萨菲罗斯面对安吉尔和杰涅西斯两人的联手夹攻左格右挡，挥洒自如，丝毫不显劣势，一刀将两人的攻势同时挡住，反使安吉尔与杰涅西斯退后了几步。



安吉尔左右移动几步，虚晃一下便疾步冲前，一刀挥下，萨菲罗斯迅速举刀格挡，两柄长剑撞击在一起，激起阵阵火星。两人的力量不相伯仲之时，武器的优劣便是胜负关键，只见正宗的剑锋渐渐没入安吉尔那把无甚特别的长刀之中，胜负立现。

萨菲罗斯挥臂将安吉尔震开，微笑道"赶紧丢掉这把玩具剑吧。"

"不愧是萨菲罗斯。"安吉尔面不改色退回杰涅西斯身边，手中长剑垂下，剑身已满是裂痕。

杰涅西斯在一旁观察许久，向前微微迈出一步，眼神中已有九分认真。

"安吉尔，你退后，我想和萨菲罗斯一较高下。"

看到杰涅西斯不似在开玩笑，安吉尔不禁微微一愣。

杰涅西斯缓缓举起手中长剑，左手轻轻拂过剑身，一串符咒般的文字自赤红色中升起，难以掩盖的杀气随即而来。

"我也要成为英雄。"杰涅西斯长视萨菲罗斯，一字一句道。

"哼，好啊。"萨菲罗斯无所谓地答道，反倒更加激起杰涅西斯的怒火。

"你的从容，到底能保持到什么时候？"杰涅西斯凌空跃起，赤红色的光芒早已砸向萨菲罗斯，两人的武器化为红白两道光芒，在空中不断交织，较量早已不再是例行的相互切磋，一招一式均充满了露骨的杀气。但是在终于稍稍认真起来的萨菲罗斯那压倒性的力量面前，杰涅西斯终于发现，实力的差距比自己所想像的还要遥远。

不过对于素来高傲的他来说，这只会激起更加强烈的对抗意识。

乘萨菲罗斯不备将其暂时困在火球之后，杰涅西斯仍不收手，迅速凝神聚气，一团赤红色光芒灌注了全力，渐渐自手中升起。

"住手，你想把大楼毁掉？"安吉尔见势不妙，横插入两人之间。

"我只是想成为英雄而已！"

杰涅西斯已然失去了理智，伸手罩在安吉尔面前，酝酿已久的光球尽数放出，巨大的爆炸顿时便将安吉尔卷入空中，从数千英尺的高空直落而下。

此时，一片蓝色刀光乘隙而来，萨菲罗斯早已冲破火球的束缚全力攻来，手下不再留情。面对着密不透风的刀光，杰涅西斯仅能不断后退，在萨菲罗斯所经之处，两人所立足的炮筒如一条吸管般，被凌厉的刀风切成一片片圆环，掉入难以看清的海面之上。

可以栖身之处愈发狭小，杰涅西斯已

经避无可避，正宗挥出一片刀光，如有意识般瞄准杰涅西斯的破绽游动而去。

一团人影再度插入两人之间。

“到此为止了！”安吉尔以背上的大剑接住萨菲罗斯的攻击，手中长剑挡下杰涅西斯的反击，从眉头紧皱的程度足可看出他的愤怒。

受到安吉尔的阻止，萨菲罗斯暂时停下攻势，杰涅西斯却毫不领情，左手再次聚起光球向安吉尔挥去。

“不要阻碍我！”

光球呼啸而去，狠狠撞击在安吉尔的长剑上，早已破碎不堪的长剑再也无法耐住这股巨大的冲击由中间断裂，碎片四溅。剑尖在巨大的惯性之下擦过杰涅西斯的手臂，强烈的刺痛感终于让杰涅西斯冷静下来，收回了蓄势待发的攻势。

光球被剑改变了方向，在另一侧引起了一阵剧烈的爆炸，像是什么破坏了什么重要的东西，伫立在都市之中的神罗大炮迅速化为绿色色块分崩瓦解，显露出神罗虚拟训练室的本来面目。在激烈战斗后的瞬间死寂下，除了杰涅西斯沉重的呼吸声外，只有训练室里因受到严重破坏而出现故障的电路系统仍不停闪现点点火花。

“皮外伤而已，就算不用管也能马上愈合。”杰涅西斯一手捂住伤口，拾起掉落地面的长剑，缓缓向训练室门外走去，《Loveless》的诗句一如既往响起。

“就算在没有约定的明天，也必定会回到你所在的地点。”

五号魔晃炉

“那他后来没事吧？”听完萨菲罗斯的回忆，扎克斯急切询问。

“没什么问题，杰涅西斯几乎没受什么伤，不过，安吉尔就……”

“安吉尔？安吉尔怎么了？”

萨菲罗斯微微一笑，仿佛仍沉浸于过去的回忆中，“之后安吉尔一直教训了我好长时间。”

“为什么？”听起来安吉尔似乎和现在一样，爱唠叨人的性格从没变过。

“反正就是和平常一样……思想准备、梦想、希望之类的。”萨菲罗斯将目光投向地上的怪物尸体，喃喃自语道，“莫非他们真的和霍兰达联手了……”

“但是，他们为什么会这样？”

怪物头上浮现起的安吉尔面孔，紧紧闭着自己的双眼，像是拒绝将心中的秘密泄露出去一般。

“据说霍兰达的秘密研究所就在这附近。”萨菲罗斯开始在四周寻找起来，看来他的到来绝非单纯为了安吉尔这么简单。一扇门上被白色涂料刷出“06”字样的密码门吸引了两人的注意，过于精密的密码锁与巨大的铁拴慎重地将其与外界完全隔绝。

“在这里。”萨菲罗斯话音未落，已将门打开，闪身进去。

门后的研究所不算太大，约有两层楼高，一段铁梯从门前开始盘延而下，一直通到灰尘遍地的底部，房内没有任何装饰，最显眼的还要数底层几个正在运作的大型培养罐。房内的灯都开着，实验仪器也都保持运转，看来霍兰达仍然在这里活动。

培养罐中装着几只之前所见、长有安吉尔面孔的怪物，而凌乱的实验桌上，一份显眼的研究报告吸引了扎克斯的注意，研究报告的内容关于战士的“劣化”，报告中称这种现象为“G系列”所特有。

“看得我脑袋都晕了……”扎克斯略扫了几眼，把报告递给萨菲罗斯，出人意料的是，萨菲罗斯对这份报告并不陌生。

“那是在杰涅西斯消失前发生的事……他应该只受了些轻伤，但不知为什么恢复速度却非常慢，后来治好他的，就是霍兰达。”萨菲罗斯再次提起数年前的那场较量，虽然在当时看起来并不明显，但自从那场决斗之后，一切都偷偷地发生了变化。就像潜伏于冰层之下的怪物胚胎，在谁也不知道的地方潜滋暗长。

“魔晃能量从杰涅西斯手臂的伤口侵入到了身体里，这一点很麻烦，首先要给他输入大量的血，我曾请求霍兰达使用我的，不过他拒绝了……因为我的血是不行的。”

“为什么？”

萨菲罗斯反问道：“你听说过‘古代种计划’和‘G计划’吗？”

扎克斯茫然地摇了摇头。

“都是霍兰达提出的实验，神罗曾在地底发现了能和星球沟通并拥有强大力量的古代种细胞，霍兰达希望使用古代种的细胞植入普通的人类胎儿中，培养出能力超凡的战士来减少开采魔晃能量的开支。本来实验应该都是失败的，生出来的孩子都非常普通，但是……杰涅西斯也依靠‘G计划’诞生了。”

扎克斯突然有所领悟，“G计划……”

“嗯，也就是‘杰涅西斯计划’。”萨菲罗斯沉默地转过头去，“就像报告里写的那样，杰涅西斯的变化十分明显……”

“你是指……劣化？”

“不只是这个。”

“复制人？”

“嗯。”萨菲罗斯默默点头。

研究所的铁梯上传来一阵脚步声，在两人向铁梯望去的同时，悄无声息走进的霍兰达也发现了研究所中的麻烦。

这是扎克斯第一次见到霍兰达的真容，面前这个年届六十、身形稍显臃肿、蓬头垢面、套着污渍斑斑的灰大褂，脸上胡须浓密的男人，实在和他所猜想的科学家相差太远。

“你果然在这里。”萨菲罗斯缓缓转身。

“除了我还有谁能阻止杰涅西斯和安吉尔的退化？”霍兰达面对两人却并不畏惧，浮肿的脸上露出一丝有恃无恐的笑意。

与此同时，杰涅西斯从屋顶缓缓降下，挡在霍兰达之前，手中赤红色的长剑瞬间已经指向萨菲罗斯的喉管，道：“我不会把霍兰达交给你们。”

说话之间，霍兰达已抓住机会逃出门外，扎克斯紧跟其后追赶出去，房中便只剩下萨菲罗斯与杰涅西斯两人。

“毫不吝惜，与祝福同行，女神所爱的你，将以英雄的身分治愈世界……”，杰涅西斯缓缓将剑撤下，如往常般念起难以明白的诗篇。

“又是《Loveless》，你还真是没变。”

“三位友人一同奔赴战场，一个成为俘虏，一个升入天空，剩下的一个变成了英雄……”杰涅西斯并不理会，继续自说自话。

“经常听说的故事。”萨菲罗斯并不打算接着听下去。

“如果让我们来演的话……英雄是由我演，还是你？”

“你来演好了。”

“啊哈……”杰涅西斯发出难以辨识的笑声，“其实，你的名声全部都该是我的东西。”

“无聊。”萨菲罗斯已经厌倦了这样的交谈，转过身去。很显然，杰涅西斯已经不愿再像以前一样掩饰自己的情感和欲望。他轻轻挥动起自己的翅膀，几根羽毛轻轻飘落，在两人相互对峙的气场间无辜地打着转。

“事到如今……我最想得到的东西是‘女神的礼物’。”杰涅西斯的嘴角露出一抹笑意。

终于要将霍兰达抓住的关口，一柄巨大的重剑阻止了扎克斯的前进，只能眼睁睁地看着霍兰达匆忙逃走。

“你知不知道自己到底在干什么？”扎克斯愤怒地转向大剑伸来的方向，消失许久的安吉尔正站在柱子后的阴影处，“你现在对霍兰达唯命是从么……你到底打算干什么？”

“征服世界。”安吉尔面无表情地答道。

“别开这种无聊的玩笑了！”扎克斯简直笑都笑不出来。

“那么……是复仇。”

“向谁复仇？”

安吉尔将大剑移开，一言不发地向前走了几步。

一支翅膀自安吉尔的背上舒展开来，将射过来的阳光挡住了大半。如初次见到杰涅西斯时一样仅有一边的残缺翅膀，羽毛随着翅膀的颤动，如同受惊一般纷纷飘落下来。

与杰涅西斯惟一不同的就是，安吉尔的翅膀是纯白的颜色。

安吉尔转过身来，正视扎克斯，眼中血丝清晰可见，“我已经变成了怪物。怪物的目的除了征服世界和复仇以外，还能有什么？”

“不……翅膀绝不是怪物的标志！”从震惊中醒觉过来，扎克斯脱口而出。

“那你告诉我。”安吉尔激动地走近扎克斯，“这究竟是什么？”

扎克斯伸手接住一根漂浮在空中的羽毛，低声说道，“……是天使的翅膀。”

“原来如此……”安吉尔自嘲地笑了起来，“那天使的目标应该是什么？我的梦想又该是什么？”

扎克斯沉默下去，脑海中一片空白，虽然心中十分肯定，但是偏偏在这个时候，什么也想不起来，什么也不知道说，只是与安吉尔默默相对而立，两人间的距离近在咫尺，却如同相隔一条长河，无法跨越。

安吉尔举起手中的大剑，自上而下，又自下而上，扫视数遍，突然狠狠将其插下，剑锋深深陷入地面。

“天使的梦想只有一个。”安吉尔一步步逼近扎克斯。

“是什么？”

“变成人类。”

一拳重击正中扎克斯小腹，巨大的力量将他远远击出数米之外，落在一片架在高空的铁丝网之上。

“和我打呀！”安吉尔大声吼道，扎克斯却只是爬起来，微笑着轻轻摇了摇头。

被激怒的安吉尔狠狠挥起右拳击向地面，巨大的冲击力使脚下的水泥发出了阵阵颤动，扎克斯脚下的铁丝网也因为撞击突然从中间断开，将他抛入望不见底的黑色空洞中。

未完待续



文 胜负师 美编 NINA



天剑	SCEE/Ninja Theory		ACT
PS3	Heavenly Sword		美版
	2007年9月12日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《天剑》、《龙穴》、《战鹰》，这三款第一方作品的相继推出让PS3玩家的9月不寂寞，因为《战鹰》是款纯粹的网络游戏，与另外两作不具可比性，因此，更多人把目光集中在了《天剑》和《龙穴》的身上。相比之下，《天剑》获得了媒体与玩家更高的评价，优点也更为明显，但这并不意味着我们可以忽视其缺点。所以这篇“次世代过山车”将主要从《天剑》的优缺点出发，让大家以最概念化的方式了解这款话题之作。


■《天剑》的招式虽然丰富，但却有“一招鲜吃遍天”的平衡性问题。

天剑的五大缺点

一般评价一款游戏会先谈优点，但我觉得对待《天剑》要先从缺点入手，如果无法包容这些缺陷，那说再多的优点也是枉然。

①流程长度

几乎所有的《天剑》评论都指出了流程过短的问题。游戏全程6大关43小关，一周目五小时，二目不看剧情三小时左右便能通关，对于一款制作了三年的游戏来说，的确是太短了。另外，游戏中只有四个BOSS，“居然”比《战神》1代还多一个，呵呵。

②读盘时间

《天剑》的“硬读盘时间”——也就是LOADING画面的时间——一般都在15秒以上；而且还有所谓的“软读盘时间”，是指剧情画面要等数秒后才能按掉，以及BOSS战前一些无法按掉的剧情，这其实都是在读盘，有时还会造成剧情画面掉帧。大量的数据读取让从开始到进入游戏需要等近一分钟。在游戏画面进步之后，读盘时间却发生了时代的倒退，希望这不会成为次世代游戏的通病。


■每场BOSS战都会分几个阶段，而每个阶段前都有“软读盘时间”。

③谜题设计

《天剑》的谜题主要集中在投掷的盾牌、刀剑等物品命中机关这一类型上，提示明显，解谜方法简单。除了第一次用箭射过火把，再点燃炸药的谜题之外，几乎不需要什么思考，无法给人留下印象。

④招式平衡

在招式平衡性方面，个人认为《天剑》缺乏更多的调试。如果不是特意去试招，有一部分招式直到通关都可能没用过一次，比如我一周目时就从来没用过浮空连技。而二刀流状态下的□△△△又太过强悍了，空中的多段判定加上超长的无敌时间，大部分的杂兵和BOSS都奈何不了这一招，其中包括最终BOSS。奉劝有机会接触《天剑》的玩家尽量少用这一招，不然战斗会显得有些单调。



⑤重复价值

玩一遍低难度，打一遍高难度，再看两遍游戏中收录的花絮，装载着《天剑》的蓝光光盘的使命也就基本完成了。除非你想收齐129枚金币，开启所有的原画，才会选关打一下评价尚未达到3枚金币的关卡。没有更为丰富的游戏模式，没有更复杂一些的隐藏要素，很难让玩家再有重玩《天剑》的动力。欣赏价值大于游戏价值，这对于制作不可谓不用心的《天剑》来说或许是种悲哀。

©2006-2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed By Ninja Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.


■人物表情的细腻程度前所未见，而射击模式也给玩家带来惊喜。





天剑的五大优点

如果有人说《天剑》这个差那个差，绝口不提其优点，那是有失公允的。事实上，天剑的优点要比缺点更为直观更为明显。

①画面表现

画面应该是《天剑》最引以为傲的地方。宏大的场景、华丽的光影、细致的建模、足以乱真的皮肤质感，这些让人想到的只有一个词——次世代！如果在技术领域，这些方面还不算稀罕，那么因为有电影特效行业先锋“威塔工作室”（代表作：《指环王》、《金刚》）的参与，玩家可以看到游戏中有史以来最逼真的人物动作和最细腻的表情，大反派伯汉王的表现极为出色，脸部细小的动作让人叹为观止。而全程动作捕捉的大段过场动画，也因此成为了游戏中投入成本最高的部分。

②背景音乐

在试玩版中我就曾被标题音乐和STAFF音乐所打动，清澈古朴、神秘哀伤的曲风极具东方神韵，是值得反复聆听的神曲。而几首战曲也相当大气，交响诗般深厚凝重，同样值得推荐。因为声光方面的突出表现，将《天剑》称为“PS3的演示级作品”一点不为过。

③故事剧情

“暴君伯汉为夺取蕴藏神力的天剑而残害世代守护天剑的部落，女主角奈璃子为保护族人，不惜损耗生命打破禁忌，挥舞天剑来对抗伯汉与他的军团……”

《天剑》“玄幻武侠”式的剧情对于中国玩家来说可能并不新鲜，但其表现手法却有着新颖独特的一面。比如游戏一开始就是最终决战，游戏的流程实际上是女主角的回忆；而每一关开始前都是女主角的内心独白，表现她对于天剑来源以及存在意义的质疑……动作捕捉和配音演员的精湛演技也为剧情增色不少，让人耳目一新。而结局部分所展现的宽容、自我牺牲、天命轮回等思想也是制作方在人物、场景和世界观以外极力体现东方主题的例证。

④系统亮点

三种武器的转换通过简单的按键可以流畅地实现，而自动防御与防御反击的平衡性也比想像中要好，并不能过分依赖于防反。而射击模式的趣味性和爽快感都不错，一箭爆头或敌人一个翻滚躲过攻击时，能调动玩家不同的情绪，是让人比较惊喜的一项系统。除了救老爹的那一关比较拖沓，射击关卡的节奏把握都还比较到位。

⑤操作手感

在通关三次后，我的结论是《天剑》的手感在美式动作游戏中属上乘。如此认为主要是因为游戏中的翻滚设计得相当不错。翻滚可以取消所有的地面招式，哪怕攻击判定还没出现就能取消。这样除了可以根据战况需要随时收招外，还衍生出了快速移动的技巧，让战斗和移动更加流畅。至于六轴，如果不适应的话可以关闭，这也就不成为影响手感的因素了。


■同屏数百人的大场面给人以强烈的“次世代”感受。

最后再说几句

胜负师曾说过要为《天剑》“扛旗”，虽说有点儿说笑的意思，但在接触过成品之后，我依然觉得《天剑》是款相当不错的动作游戏。不说画面音效等硬指标，也不谈国内玩家对人设的接受程度，新颖的故事表现手法很有开创性，而扎实的剧情影像在技术领域也具有示范作用。《天剑》的系统类似于《战神》却区别于《战神》，有“以静制动、动静结合”的思想包含其中。与《战神》相比，《天剑》的QTE相对要简单一些，而且并没有把QTE作为表演性体现的重要途径，在对《战神》致敬（游戏中出现了战神的铠甲和链刃）的同时，也在创新上大作文章，这一点是难能可贵的。当然，在细细品味其过人之处之后，我们也应正视《天剑》的不足，因为只有当玩家、评论界让制作者认识到这些不足时，才能避免把某些缺陷遗传给《天剑2》以及更多的“战神LIKE”游戏。最后，提示一下那些对《天剑》有兴趣但尚未接触本作的玩家，请购买10月份推出的中英文合版（译名为“玄天神剑”），中文字幕对于玩家欣赏《天剑》的剧情会有很大帮助。


■出于对中国市场的重视，PS3在游戏中文化方面做了不少的努力。







从最早看到E3上某个老外用六轴演示飞机操作直到游戏发售，我从来不认为《战鹰》是一款可以吸引我的游戏，但在游戏上手之后却一局接一局打个没完，我们通常把这称之为“网游上瘾”。（笑）国外玩家和媒体给予《战鹰》的评价是目前PS3独占作品中最高的，从而也证实了我对《战鹰》的好感并不是出于我对此类游戏不了解而模糊了评判标准。这款曾不被很多人看好的网络对战游戏又有哪些吸引人的地方呢？待我一一道来。

文 胜负师 美编 NINA

战鹰	SCEA	ACT
PS3 Warhawk		中国香港版
2007年9月7日	2～32人	299港元
只对应网络对战，对应蓝牙耳机		对应玩家年龄：12岁以上

什么是战鹰？



关于《战鹰》的游戏性质在很长时间里都让人有所误解，以至于我一直认为其游戏类型是STG。其实《战鹰》是款第三人称的动作射击游戏，惟一不能将其称之为“正统ACT”的原因就是本作没有单机模式，是一款彻头彻尾的“网游”，游戏人数为“2～32人”而非““1～32人”是因为一个人根本无法开始游戏。游戏虽然叫“战鹰”，但飞行射击在游戏中仅占百分之三十，地面上可以以步兵、吉普车、坦克、固定炮台等多种形态进行战斗，每种形态都有一套自己的操作系统。飞机、吉普、坦克中还可以乘坐两名玩家配合作战。

《战鹰》的整体风格写实中又有些卡通，步兵滑稽的跑动和跳跃，略带幻想色彩的乘物和武器，烟花般的爆炸和角色被炸飞时的夸张效果，让人想起小时候玩儿的那种玩具兵。无论是步兵还是乘物，都可以在地图上捡拾多种武器和道具，道具每隔一段时间就会反复出现。这种游戏方式实际上就是“大乱斗”游戏的网络版，热闹非凡是《战鹰》给玩家带来的最大感受。

怎么玩战鹰？



《战鹰》的基本玩法是分成红蓝两队进行对抗，有决死战（两队搏杀计算得分）、占领战（占领地图区域）和夺旗战（把对方的军旗抢到本方大本营）等多种规则，其中夺旗战最有趣，也最讲究战略与配合。人数方面尽量选择24人以上，人数过少的话战斗就不够激烈了。游戏对应四人分屏，可以和身边的同伴共同作战，但如果房间主人不允许，那么是无法打开分屏功能的。

《战鹰》的地图极为广阔，似乎这样的设定会成为飞机的天下。事实上，飞机的机动性与它的危险性成正比，一个步兵用可以锁定跟踪的火箭筒就能给飞机造成很大的麻烦，更别说火力强劲的防空炮台和敌方的王牌飞行员了。吉普车一般用来赶路，还能压死躲闪不及的步兵。坦克厚重的装甲和大口径的主炮用于防御或压制都不错，就是要小心飞机的轰炸。步兵的玩法最为丰富，你可以操控一个炮台，坐等敌机送上门；也可以偷偷潜入对方基地，将刚复活的敌人暗杀在家门口；还可以在交通要道布上地雷，把经过的坦克和吉普炸上天；当然，占据有利地形，用狙击枪百步穿杨也是不错的选择……总之，任何风格的玩家在《战鹰》中都能找到自己的位置，而团体战斗也需要各种类型的玩家。

为什么不玩战鹰？

一些玩家和媒体指出《战鹰》的缺点在于“教学帮助”系统薄弱，但在上手后这将不成为问题。画面虽说一般，但音效绝佳。游戏中含有成熟的升级和收集要素，升级后不仅可以建立人数更多的房间，还可以解锁更多的人物和机体造型的自定义部件，塑造个性化的角色。而分类十分细致的全球排名系统也让玩家有反复游戏的动力。（当我看到自己的综合排名是5位数时，不仅大窘，玩《战鹰》的人还真多！）不到300元的价格，400余元的蓝光版还附带一个很酷的蓝牙耳机，与一般的PS3游戏相比算是超值了，而且还有中文版下载。如果你拥有PS3，有条件上网，且对战争题材的游戏不反感，那《战鹰》会是一个相当不错的选择。



Warhawk is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.©2006 Sony Computer Entertainment America Inc.

L·A·I·R

作为一款还没有正式推出就已经引出众多话题和争论的游戏，本作在宣传上无疑是相当成功的。经过一次延期，游戏终于在9月与玩家见面，而综合游戏的整体素质，我们欣慰的看到《龙穴》这款游戏并不像国外某游戏网站所评价的那样差。

龙穴	SCEA/Factor5	ACT
PS3 Lair		美版
2007年9月4日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁

文 十六夜 美编 NINA



■各种招式都相当有魄力。

引起话题的六轴

本作最大的卖点就是玩家能够利用PS3手柄的六轴功能直接控制飞龙在空中做出各种动作。向两侧倾斜手柄可以控制飞龙进行转向，而快速向下或向上振动手柄则可以让飞龙做出前冲加速或转身的动作。操纵非常简单，而画面中飞龙对玩家指令的反馈也非常迅速，再加上游戏中飞龙的普通飞行速度并不高，因此只要稍微适应一下操作方式就能很流畅地控制飞龙进行战斗，完全不用担心早前所流传的"操作问题"。



■各种特殊攻击使用起来都非常简单。

内容丰富的战斗

正如早前厂商的宣传一样，游戏中玩家所参加的战斗不仅敌人众多场面宏大，而且都掺杂着空中战、地上战以及各种任务。空中战是游戏中出现最多的，玩家驾驶飞龙对抗来袭的敌人。普通攻击为火焰弹连射，发射频率与玩家按键速度成正比。瞄准方面游戏设计的比较人性化，即便是在没有锁定的情况下，只要飞龙在攻击时没有偏离目标太远，火球就会得到修正朝着远处的目标飞去；而如果锁定目标后，玩家的飞龙不仅会绕着目标盘旋，还会自动调整龙头的朝向以确保命中率。除了射击外，玩家还能够与敌人肉搏。当锁定目标后，玩家可以快速的横向晃动手柄来控制飞龙撞击敌人，而如果与敌人距离很近，则可以按△键进入格斗模式。格斗模式中玩家可以通过不同键控制飞龙发动喷火、爪击等攻击进攻对手，而这些攻击动作都存在相生相克的关系，只有合理搭配使用才能克敌制胜。每干掉一个敌人都能够令必杀值上升，当攒满后就能够发动各种特殊攻击(在锁定目标的情况下按△键)。发动后，屏幕上会提示玩家如何利用手柄完成特殊攻击，只要在一定时间内完成提示的动作，玩家就能够很帅地终结对手。

除了在天空厮杀外，玩家还能够降落到地面进行战斗。降落后使用左摇杆操控飞龙，而4个按键对应不同的攻击方式，飞龙每一次爪击，每一下冲撞都会给敌人造成致命的打击。如果攻击能够打到一定数量的敌人，画面还会出现特殊效果并用慢速表现，令整个战斗相当魄力十足。玩家的敌人不仅仅是人类，各种巨大怪物也是要消灭的目标。与这些怪物战斗并不仅仅是"把血打到0"，每一种怪物都有独特的消灭方法：有些可以从空中将其抓起后扔到远处从而摔死它、有些需要扑到它身上通过快速上下振动手柄拆除盔甲使其暴露弱点，而体形巨大的则先要打到"半残"再飞到它身边利用特殊攻击才能搞定。



■画面素质有目共睹，惟一遗憾是帧数上的问题。

真正问题是帧数

宏大的场面、同屏人数的飞跃提升以及高素质的3D建模都令本作的画面达到了相当高的水准，然而实现这一切的代价却是明显的帧数不足。在天空中还不算太明显，只要下到地面或是近距离击毁建筑物、船只，严重的帧数不足便足以让不少玩家放弃——游戏到了后期关卡设计相当厚道，综合了海陆空全要素，但这丰富的内容也给了玩家的眼睛致命一击——为了大家的健康，16提醒玩《龙穴》的你每玩30分钟就要休息5分钟。

©Sony Computer Entertainment America inc.

FPS进化后的究极形态！

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

由二战直接进化到现代战争，本作的跨度真的是相当有魄力，而对比这两个不同的时代，武器装备的改变确实令战场发生了根本的改变。在本次提供的试玩版中，玩家就可以手持先进武器，身背尖端装备，借助卫星定位，在空中支援的掩护下开赴战场。

文 十六夜 美编 NINA

使命召唤4 现代战争	Activision/Infinity Ward		FPS
X360	Call of Duty 4: Modern Warfare		美版
	2007年11月5日	1人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上

★简单的系统，特色鲜明的战场


■连续干掉7名敌人就可以呼叫武装直升机协助战斗。

试玩版只要在进入前选好游戏规则就能通过“Find Game”寻找并加入一场战斗，至于地图以及加入的阵营都交由电脑自动安排，非常方便。规则方面与其他同类游戏并没有差别，组队战、夺旗战等方式都有，不过每种规则都给出了单场战斗最大得分值，想要挣分升级或是增加武器熟练度的玩家可以方便的进行选择。由于是电脑随机安排进入的地图，因此在正式进入战斗前玩家可以通过“投票”选项否决当前地图——记得有几次为了取得多数票令系统换地图，同组的成员又喊又叫，真是相当热闹。

选好地图、分配完阵营后战斗便会正式开始。无论使用哪种规则，判定胜负的标准是一样的：要么就是先获得规定分数，要么就是在时间结束后分数超过对手。试玩版虽然只提供了3张对战地图，但每张地图都有着截然不同的特点。“Crash”类似《黑鹰坠落》，玩家在直升机坠落的城市中与敌人交火。巷战考验玩家的是配合以及自我掩护的能力，除了不要单独行动外还要时刻注意周围的房屋与楼顶是否有可以的黑影。“Vacant”的场地主要是在屋内，昏暗的环境以及错综复杂的道路都令交火变得更加频繁与突然。除了选择射速快或在近距离有巨大伤害的武器外，手雷以及C4的使用也是新兵与老鸟的区别所在。“OverGrown”拥有开阔的场地，长射程武器在这里能够发挥最大的效用。在这张地图，狙击枪是大家最爱用的武器，身穿伪装趴在枯草中一动不动，能够轻松骗过大部分玩家的眼睛。

升级要素令人乐此不疲★




■同样的武器可以配备不同的辅助装备。

武器可以说是本作的一大亮点，与以往系列相比，本作的进化之一就是分类更加专业化：步枪、微冲、轻机枪、霰弹枪以及狙击枪，游戏中的主武器被分为了5种，而每种分类中又包含有多款世界著名枪械，比如AK-47、M4、乌兹、M60E4、以及SVD等。不要以为这些枪械仅仅是外形逼真，从音效到后坐力的表现都直逼现实中的原型，结合战斗的需要选择合适的武器是取胜的关键。除此之外，每种枪械都设有熟练度要素，只要玩家使用武器完成熟练度要求(比如使用AK-47杀死150个敌人，或是用SVD爆25人的头)就能够开启包括红外瞄准器以及消音器等辅助设备，令玩家在战场上更加得心应手。

不仅武器会“升级”，游戏中玩家也能够通过消灭敌人获得经验值提升军阶。类似“CS”，战斗中玩家每干掉一个敌人既能够获得10分，如果是协助队友(也就是曾打中这名敌人)杀敌则获得2分，而通过“临死一搏”击毙目标则能够获得20分，每场战斗结束后双方都会获得分数奖励，获胜方当然得分要多得多了。军阶的提升虽然不会增加角色的基础数值，但不少高性能武器只有玩家达到规定军阶等级才会开启(比如G3突击步枪就需要玩家军阶等级到达25)。

除了开启新枪械，军阶的提升还会为玩家带来更为实用的辅助装备。游戏中的辅助装备分为爆破、防守以及进攻3类，在爆破类中玩家可以选择携带C4炸药、火箭筒等高爆破武器替换普通的手雷；在防守类中，玩家可以选择增加抵抗子弹伤害能力、携带急救包或是干扰敌人卫星定位等辅助装备，合理使用能够明显提升玩家在战场的生存能力；稳定射击、增加子弹穿透力则明显是用来进攻的，而进攻类最有意思的就是“最后一搏”(Last Stand)：玩过系列前几作的玩家一定都遇到过被自己打倒的敌人有时并不会马上死去，而是倒在地上后还掏出手枪做最后的反抗——选择了“最后一搏”的玩家同样也能在被击倒后一定时间用手枪还击。事实证明这一招在游戏中还是蛮实用的，16就曾在一场战斗中连续“搏”死过两个敌人，抢了40分——也许是中此招被冤死的人太多了，现在基本上大家都会对倒下的目标进行鞭尸……

游戏中还设计有大量挑战，比如连续干掉敌人、击落武装直升机、蹲着击毙敌人、用手雷炸死多少个敌人，甚至还有累计疾跑26英里以及从高处落下摔死自己(挑战名为“Goodbye”……)等搞怪挑战，相信到了正式版其中一些必定会成为成就要素。


■提升等级是开启新武器的主要方法。

©2007 Activision©Infinity Ward

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

GALLERY OF GAME STYLE

一刀有话说

我真傻，真的。我只知道有展会特别报道出现时，杂志会加页，我们的游风艺苑有可能做特大号；我不知道今年TGS报道在篇幅上竟然会如此严重地超标……于是，大家看到了，原本可以将最近囤积的大批画稿一股脑呈现在大家面前的“TGS游风特大号”计划，就这样搁浅了。看着手头这些已经准备停当的或无比精美、或特色鲜明、或奇想天外、或令人捧腹的画稿不得不被砍掉一半，真的有些难以取舍。但是，在这里，本刀想说的是，我们不会放过任何一张素质优秀的稿件！对自己的作品有信心的朋友，不用担心你呕心沥血的佳作会石沉大海，继续踊跃来稿吧！





北京·miracle

“《王国之心》系列”的铁杆支持者miracle同学本期带来的是一幅反映索拉与利库兄弟情深（汗……）的作品。霞光、沙滩以及仿佛沐浴着海风的人物，使画面充满了清爽的气息。说起来，本次TGS该系列一古脑公布了数款新作，让我们和作者一起期待吧！

广州·ncvg

以绘制精美原创插画见长的ncvg久违了，这次重新回归的他与大家分享的作品名为《归来》。稿子的氛围渲染很出色，而在技法上，色彩尤其是光影的处理，是本作最大的亮点，熊熊燃烧的烈焰与皎洁的月光为画面带来了对比异常强烈的配色，而火光与月色的交相辉映，使铠甲的金属质感表现得非常到位。



广州·冯俊杰

《铁拳5 暗之复苏》中首次亮相的Lily，目前似乎已经成为玩家眼中金发美少女的新代表。自该角色登场以来，各种风格的同人作品纷至沓来。左图这张看起来楚楚可怜的纯2D画风演绎，将人物的“超萌”感觉诠释得淋漓尽致，不过，这大腿丰满得有些过了……





宁德·游宇翔

来自《高达SEED DESTINY 观星者》的GAT X105E。嗯，相当“有爱”的一幅作品，作者对机械造型的结构把握比较到位，机体表面的光泽也处理得不错，美中不足的是腰部细节略有欠缺，远处的左脚比例略微失调，左臂肘关节处也不够完美。

昆明·琛 美弟奇

浓郁魔幻色彩的场景，再配上颇具仪式感的舞姿，使左图中的阿国——《战国无双》中的传奇舞姬，显得别有一番风情。此外，作为背景出现的风格奇异的悬空木雕舞台以及远景处理，与主体人物搭配起来，令整个画面洋溢着一种神秘莫测的氛围和别样风格。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

■ 本表所收录的游戏发售时间为：2007年10月1日～2007年11月29日。

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

■ 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年09月26日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	750.89元人民币
100日元	6.55元人民币
100欧元	1062.02元人民币
100港币	96.68元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

经过了9月“枪”的洗礼后，10月的上中旬我们又将迎来“车”和“球”的冲击。NBA新赛季开赛在即，“《NBA LIVE》系列”与“《NBA2K》系列”这两个最好的篮球游戏选择在同一天发售显示出了两家公司对自己产品的自信。我们在发售表中只推荐了《LIVE》并不是说《2K》不好，而是游戏太多，名额有限，需要让位置出来给其他游戏。

NBA LIVE 08 10.01

推荐度 A | X360 SPG | ■EA ■59.99美元 | ■无对应周边 全年龄玩家对应

EA这次没有骗人，从公布的DEMO中我们可以看到游戏与前作相比有了太大的改善。“《NBA LIVE》系列”在经历了06年的滑铁卢之后，制作小组在这一年中的努力没有白费，我们看到了更加精细的画面，更加火爆的赛场气氛，更加真实的操作。球员在处理球时将会更加合理，明星球员也可以做出像现实中一样的投篮。除了NBA的内容外，游戏中将会史无前例的加入国家队，玩家可以在自由模式以及特定的模式中选择国家队来进行比赛，当然，这些国家队中球员也是经过国际篮联授权的。





世界街头赛车4 10.02

推荐度 A | X360 RAC | ■Microsoft ■59.99美元 | ■对应Xbox360专用方向盘 全年龄玩家对应

本作除了将具备更广泛的车辆选择和更丰富的赛道以外，还增加了更加逼真的全新车内视角设定，而最引人注目的还是本作强化版的天气模拟和赛道环境系统。游戏不再只是单纯地通过天空的明暗来表现天气变化，雨水滴落在赛车表面顺着闪亮的车体向下流淌，轮胎滑过雨中的路面飞溅起一串串水花都将被逼真再现出来，从车内视角观看的话，甚至可以清晰地看到雨水打在风挡玻璃和雨刷上的细致画面。另外，Xbox Live联机对战部分也将增加一个全新的游戏模式，进一步强化对战游戏体验。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
2日	NBA 2K8	NBA 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
2日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	59.99美元
8日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	59.99美元
9日	世嘉拉力 Revo	Sega Rally Revo	SEGA	RAC	59.99美元
10日	托尼滑板 练习场	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	SPG	59.99美元
16日	FIFA 08	FIFA Soccer 08	EA	SPG	59.99美元
23日	耶利哥	Clive Barker's Jericho	Codemasters	AVG	59.99美元
23日	瑞奇与叮当 未来毁灭器	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	SCEA	ACT	59.99美元
25日	审判之眼 机神的叛乱 SET.1	The Eye of Judgment 机神の叛乱 SET.1	SCEJ	TAB	9980日元
25日	忌火起草	忌火起草	Chunsoft	AVG	7980日元
26日	职业进化足球 2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	欧版未定
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	MUG	59.99美元
30日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
2007年11月					
5日	黑暗地带：51区	BlackSite: Area 51	Midway	FPS	59.99美元
5日	使命召唤4：现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	FPS	59.99美元
6日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	ACT	59.99美元
6日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
6日	歌星	Singstar	SCEA	MUG	美版未定
6日	美国职业摔角联盟 2008	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	SPG	59.99美元
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	59.99美元
13日	半条命2：橙盒版	Half-Life 2: The Orange Box	EA	FPS	59.99美元
13日	战地双雄	Army of Two	EA	ACT	59.99美元
19日	薄雾	Haze	Ubisoft	FPS	59.99美元
19日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
19日	虚幻竞技场3	Unreal Tournament 3	Midway	FPS	59.99美元
20日	未知海域：德雷克的宝藏	Uncharted: Drake's Fortune	SCEA	A·AVG	59.99美元
22日	真·三国无双5	真·三国无双5	Koei	ACT	7200日元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
1日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	49.99美元
2日	NBA 2K8	NBA 2K8	2K Sports	SPG	49.99美元
2日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	49.99美元
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	ACT	49.99美元
2日	斯帕罗传说：长眠	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
4日	吉他高手&狂热鼓手 V3	ギターフリークス&ドラムマニア V3	Konami	MUG	6980日元
4日	实况棒球大联盟 2	実況パワフルメジャーリーグ2	Konami	SPG	6980日元
4日	龙珠Z 电光石火 Meteor	Dragon Ball Z: Sparking Meteor	NBGI	FTG	6800日元
9日	FIFA 08	FIFA Soccer 08	EA	SPG	49.99美元
11日	美少女雀士Ⅳ	アイドル雀士 スーチーパイⅣ	Jaleco	TAB	6800日元
15日	托尼滑板 练习场	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	SPG	39.99美元
18日	世界英雄 豪华版	ワールドヒーローズ ゴージャス	SNK Playmore	FTG	4800日元
18日	女王的宫殿	Palais de Reine	Interchannel-Holon	SLG	6800日元
18日	人面鱼2 ～北京原人育成工具～	シーマン2—北京原人育成キット—	SEGA	SLG	6800日元
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2: Castaway	EA	SLG	49.99美元
25日	世界杯排球赛 ～美神进化论～	バレーボール ワールドカップ—ヴィーナス エボリューション—	Spike	SPG	6800日元
25日	魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	Banpresto	RPG	6800日元
25日	摩托GP07	MotoGP 07	Capcom	SPG	美版未定
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	MUG	49.99美元
29日	汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	49.99美元
29日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	49.99美元
2007年11月					
1日	G1骑师4 2007	G1 Jockey 4 2007	Koei	RAC	6800日元
1日	超级机器人大战 特勤指挥官 the 2nd	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー the 2nd	Banpresto	SLG	6980日元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
15日	装甲骑兵 Votoms	装甲骑兵ボトムズ	NBGI	ACT	6800日元
15日	流行之神2 警视厅怪异事件档案	流行り神2 警视厅怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	6800日元
20日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	49.99美元
22日	四八	四八	Banpresto	AVG	6800日元
29日	幸运星～陵樱学院 樱藤祭～	らき☆すた～陵樱学院 樱藤祭～	角川书店	AVG	6800日元
29日	战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	Capcom	ACT	5480日元
29日	SD高达G世纪 战魂	SDガンダム ジージェネレーション スピリッツ	NBGI	SLG	6800日元
29日	零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 梦魔が紡ぐ夜风の幻想曲	Marvelous Entertainment	AVG	6980日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
2日	虹吸战士：罗根之影	Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEA	STG	29.99美元
2日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	39.99美元
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	ACT	39.99美元
4日	大众高尔夫球场 Vol.3	みんなの Golf 场 Vol.3	SCEJ	ETC	5980日元
4日	高达 战斗编年史	ガンダムバトルクロニクル	NBGI	ACT	4800日元
8日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
9日	先祖之魂 失落的传承	Folklore	SCEA	A·AVG	美版未定
9日	世嘉拉力 Revo	Sega Rally Revo	SEGA	RAC	39.99美元
9日	星球大战前线：叛军中队	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	STG	39.99美元
9日	FIFA 08	FIFA Soccer 08	EA	SPG	39.99美元
16日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
17日	乐克乐克 2	LocoRoco 2	SCEE	ACT	美版未定
18日	杏仁怪盗 携带版	怪盗アプリコット ポータブル	TAKUYO	AVG	5800日元
18日	约束之地 特别版	Riviera 约束の地リヴィエラ Special Edition	Sting	RPG	2800日元
23日	恶魔城X 编年史	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	ACT	29.99美元
25日	AIR	AIR	Prototype	AVG	4800日元
30日	Ben 10：地球保卫者	Ben 10: Protector of Earth	D3	ACT	29.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
31日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	39.99美元
2007年11月					
6日	追击力量：终极正义	Pursuit Force: Extreme Justice	SCEA	ACT	29.99美元
6日	寂静岭：起源	Silent Hill: Origins	Konami	AVG	美版未定
6日	海豹突击队：战术打击	SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	ACT	39.99美元
6日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	39.99美元
6日	模拟人生2：放逐	The Sims 2: Castaway	EA	SLG	39.99美元
8日	大众高尔夫球场 Vol.4	みんなの Golf 场 Vol.4	SCEJ	ETC	5980日元
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	39.99美元
13日	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	美版未定
15日	不可饶恕	アナタヲユルサナイ	AQ Interactive	AVG	4800日元
15日	迷宫探险家 盟约之门	ダンジョンエクスプローラー 盟约の门	Hudson	RPG	4980日元
20日	异形大战铁血战士2	Aliens vs. Predator 2	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
29日	魔界战记携带版 通讯对战版	魔界战记ディガイア Portable通信対战はじめました	日本一Software	S·RPG	4800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
1日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	59.99美元
2日	世界街头赛车4	Project Gotham Racing 4	Microsoft	RAC	59.99美元
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	NBA 2K8	NBA 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider–Man：Friend or Foe	Activision	ACT	59.99美元
9日	FIFA 08	FIFA Soccer 08	EA	SPG	59.99美元
9日	世嘉拉力 Revo	Sega Rally Revo	SEGA	RAC	59.99美元
10日	半条命2：橙盒版	Half–Life 2：The Orange Box	EA	FPS	59.99美元
15日	扣杀赛场3	Smash Court Tennis 3	NBGI	SPG	美版未定
15日	托尼滑板 练习场	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	SPG	59.99美元
18日	美丽的块魂	ビューティフル块魂	NBGI	ACT	5800日元
23日	皇牌空战6 解放的战火	Ace Combat 6：Fires of Liberation	NBGI	STG	59.99美元
23日	耶利哥	Clive Barker's Jericho	Codemasters	AVG	59.99美元
23日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider：Anniversary	Eidos	A·AVG	付费下载
25日	百年战争 剑刃风暴	Blade Storm–百年战争–	Koei	SLG	7800日元
25日	高达无双 国际版	ガンダム无双 インターナショナル	NBGI	ACT	7800日元
26日	职业进化足球 2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	欧版未定
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III：Legends of Rock	RedOctane	MUG	59.99美元
30日	火影忍者：忍者的成长	Naruto：Rise of a Ninja	Ubisoft	ACT	59.99美元
30日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
30日	VR战士 5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	59.99美元
30日	宝贝万岁 动物聚会	Viva Pinata：Party Animals	Microsoft	ACT	美版未定
2007年11月					
5日	黑暗地带：51区	BlackSite：Area 51	Midway	FPS	59.99美元
5日	使命召唤4：现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	Activision	FPS	59.99美元
6日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	LucasArts	ACT	59.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
13日	世界冲突	World in Conflict	Sierra Entertainment	RTS	59.99美元
15日	战地双雄	Army of Two	EA	ACT	59.99美元
20日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
20日	质量效应	Mass Effect	Microsoft	RPG	59.99美元
29日	真·三国无双5	真·三国无双5	Koei	ACT	7200日元
29日	罪恶装备2 Overture	ギルティギア2 オーヴァチュア	Arc System Works	ACT	7800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
2日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	49.99美元
2日	戴夫·米拉自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	Crave	RAC	29.99美元
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider–Man：Friend or Foe	Activision	ACT	49.99美元
4日	龙珠Z 电光石火 Meteor	Dragon Ball Z：Sparking Meteor	NBGI	FTG	6800日元
4日	实况棒球大联盟2Wii	实况パワフルメジャーリーグ2Wii	Konami	SPG	6980日元
9日	FIFA 08	FIFA Soccer 08	EA	SPG	49.99美元
15日	托尼滑板 练习场	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	SPG	49.99美元
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2：Castaway	EA	SLG	49.99美元
23日	EA游乐场	EA Playground	EA	ACT	美版未定
23日	斯帕罗传说：长眠	The Legend of Spyro：The Eternal Night	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
25日	宝岛Z 红胡子的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	Capcom	AVG	5800日元
25日	劲舞革命 狂热派对	Dance Dance Revolution Hottest Party	Konami	MUG	日版未定
25日	幽灵战队	Ghost Squad	SEGA	STG	4800日元
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III：Legends of Rock	RedOctane	MUG	49.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	49.99美元
31日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	49.99美元
2007年11月					
1日	超级马里奥银河	Super Mario Galaxy	Nintedo	ACT	5800日元
1日	欧普纳大冒险	オプーナ	Koei	RPG	6800日元
6日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	LucasArts	ACT	49.99美元
6日	我的单词老师	My Word Coach	Ubisoft	ETC	49.99美元
13日	战火兄弟连：双重时间	Brothers In Arms Double Time	Ubisoft	FPS	美版未定
13日	战火兄弟连：进军30高地	Brothers in Arms：Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	美版未定
13日	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	美版未定
13日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider：Anniversary	Eidos	A·AVG	美版未定
15日	生化危机 安布雷拉历代记	Biohazard Umbrella Chronicles	Capcom	STG	6980日元
15日	雷曼 疯兔危机2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	美版未定
29日	战国BASARA2 英雄外传 双重包	战国BASARA2 英雄外传 ダブルパック	Capcom	ACT	6980日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	斯帕罗传说：长眠	The Legend of Spyro：The Eternal Night	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
4日	远古封印之焰	アルカイックシールドヒート	Nintendo	S·RPG	5800日元
9月	FIFA 08	FIFA Soccer 08	EA	SPG	39.99美元
9日	蠢材秀：游戏版	Jackass the Game	Red Mile Entertainment	ACT	29.99美元
11日	Namco博物馆DS	ナムコミュージアムDS	Namco	ACT	3800日元
15日	蜜蜂总动员	Bee Movie Game	Activision	ACT	39.99美元
18日	佐伯式 梦美肌～Dream Skincare～	佐伯チズ式 梦美肌～Dream Skincare～	Konami	ETC	4500日元
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2：Castaway	EA	SLG	39.99美元
23日	EA游乐场	EA Playground	EA	ACT	美版未定
25日	最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	FINAL FANTASY TACTICS A2 封穴のグリモア	Square Enix	S·RPG	4800日元
25日	天元突破 红莲之眼	天元突破 グレンラガン	Konami	ACT	5980日元
25日	世界足球 胜利十一人 GOAL×GOAL	ワールドサッカーウイニングイレブン GOAL×GOAL	Konami	SPG	3980日元
25日	高圆寺女子足球 2	高圆寺女子サッカー2 恋はネバギバ高圆寺	Starfish–SD	AVG	4800日元
25日	Code Geass 反叛的鲁鲁修	反逆のルルーシュ コードギアス	NBGI	RPG	4800日元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
2007年11月					
1日	忍者龙剑传 龙剑	Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	ACT	美版未定
1日	三国志DS 2	三国志DS 2	Koei	SLG	4800日元
1日	驯龙师 音魂	ドラゴンティマー サウンドスピリット	NBGI	RPG	4800日元
5日	使命召唤4：现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	Activision	FPS	29.99美元
6日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	LucasArts	ACT	29.99美元
8日	马里奥聚会DS	マリオパーティDS	Nintendo	ETC	2800日元
13日	Boogie	Boogie	EA	MUG	29.99美元
13日	雷曼 疯兔危机2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	29.99美元
15日	料理妈妈2	クッキングママ2	Taito	ETC	4800日元
15日	迷宫探险家 邪神领域	ダンジョンエクスプローラー 邪神の领域	Hudson	RPG	4980日元
15日	健康检定DS	健康检定DS	yudo	ETC	3800日元
22日	流星的洛克人 狂战士×忍者	流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	流星的洛克人 狂战士×恐龙	流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	古代王者 恐龙王 7块碎片	古代王者 恐龙キング 7つのかけら	SEGA	TAB	4800日元
29日	股票交易训练器！NEXT	株式买卖トレーナー カブレト！NEXT	Konami	ETC	4300日元
29日	每日新闻1000大新闻	每日新闻1000大ニュース	SEGA	PUZ	3800日元
29日	莱顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と悪魔の箱	Level–5	AVG	4800日元

远古封印之焰 10.04

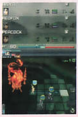
推荐度 A　NDS S·RPG

■Nintendo/Mistwalker　■5800日元

■无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A



这款NDS游戏史上容量最大的游戏，大量的语音和动画绝对是吸引玩家的主要因素。游戏最大的亮点就是战斗在战棋游戏基础上融合了新的要素，即当敌我双方接触时就会出现选择指令的RPG战斗，而且多彩的职业技能和队列的站位关系也是影响战局的关键；角色育成方面，除了传统的升级成长方式外，身为人类的女主人公艾夏还拥有吸收同伴灵魂来增强自己的特殊能力，这不但能够让玩家投入更多的感情在游戏中，对同伴的取舍也是相当考究的地方。强烈推荐给喜欢战棋游戏的NDS玩家。



高达 战斗编年史 10.04

推荐度 A　PSP ACT

■NBGI　■4800日元

■对应无线LAN功能　全年龄玩家对应　CERO A



对于高达迷来说，这是一款非常值得期待的游戏。相对于前作，这款游戏不但收录了很少出现在高达题材动作游戏中的《高达前哨战》的大量机体，还针对系统进行了专门的强化。在游戏中，机体和武器的强化改造内容更加丰富，包括机体耐久度、机动性、雷达性能、回旋速度，武器的威力、连射性、射速等性能指标都可以按照玩家的意愿进行相应的调整。这款游戏中还加入了雷达引导员，玩家可以选择自己喜欢的引导员为自己的战斗进行指引，这在掌机上是不曾有过的。



FIFA 08 10.09

推荐度 A　X360 SPG

■EA　■59.99美元

■无对应周边　全年龄玩家对应　E



虽说该系列基本都是同时在所有主机平台发售，但是次世代版本却往往是最好的，而且基本可以把次世代版本当作另外一个游戏来看。《FIFA 08》中收录了更多经过授权数据也让出现在游戏中联赛的数量达到前所未有的高度。游戏中将会出现超过30个联赛：包括意甲、德国甲级、西甲、墨西哥甲级联赛、英超联赛等全世界各大联赛都会收录其中。增加的新模式与新的假动作系统也会让玩家大呼过瘾，玩家可以像练习中一样以身后视点来进行比赛。丰富的在线对战模式让玩家能够挑战任何在线的对手。



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



本期特别放送 40名

众小编的TGS战利品



特别大礼！ 1名

《武装神姬》

本期奖品由《模魂志》友情赞助

- PVC已上色可动成品
- 出品商：Konami
- 全高：约15cm

GAME OVER or Continue?

包头 范建军

大家好！又一次给你们写信，又一次在课上写信，而且是在我曾经异常喜爱的化学课上。

在初中时，我可是化学老师眼中的“免检产品”，可上了高中，我的化学只能刚刚及格。其他各科更别说，除了语文、物理，剩下的都是及格万岁。造成今天这种状况的原因只有一个：我太爱玩了。乒乓球、篮球曾经逃课去玩，上高中以后虽说没逃过课，但一玩起来便停不下来，游戏一直没搁下，家里没电脑去网吧玩，家里没PS2去外面包机玩，还有在高一时买的GBA更是机不离手。以前的“优等生”现在只是中等，我有一段时间把这些都放下了，认真学习，可成绩也没见涨多少。我现在很疑惑，我究竟能不能考上大学，我是继续努力，还是保持老样子？编辑部众位都是过来人，给我指点一下迷津。我在这里不是诉苦，只是想找人沟通一下，因为能和我谈心的人太少了。

编 虽然你表达得很含蓄，但你的问题翻译过来其实很简单：“我应该选择Continue，还是GAME OVER？”或许游戏时的你永远都会毫不犹豫地选择Continue，但生活中的你却显然没有这个勇气和毅力。在生活中选择GAME OVER很简单，每天去玩吧，想做什么就做什么，想吃什么就吃什么，即使你的家业能足以维持你的这种花销到老，但这样的生活就像一个用金手指修改后的游戏一样，试问你又能留恋多久呢？勇敢地选择Continue吧，能否考上大学并不重要，关键在于你要保持一颗不断进取的心，在眼下的大环境里，游戏玩得好并不是什么值得夸耀的事情，在学识上高人一等才会赢得大家的尊重，而且这也是你远足前必备的资本。如果你想制作游戏，那么你得先学会如何设计编程；如果你想做游戏编辑，那么你得先贯通中西语言；如果你想当职业玩家，那么就抓紧去玩吧——你快超龄了。然后，告诉我，等你退役后，或是电子竞技热潮消退的那天，你打算做些什么呢？
认真去想一想，你真正需要的究竟是什么。答案，自然会出来的。

近期杂志评论综述

广州 吴昊

种种原因，将近半年未给编辑部写信，十分抱歉！虽说用电子邮件可以更方便快捷地与诸编交流，但在下还不想成为“长期使用电脑手部写字功能退化症候群”（是不是有人心虚了？呵呵）所以还是用手写的书信吧，更能显出在下的诚意！好了，闲话打住，下面进入正题！读编往来？那是甜点！我想先对UCG春节后的改版内容说说自己的看法。

1.小编形象：没错，相信已经有很多读者表述了他们的看法，我再说说我的：在下虽不敢妄称UCG元老FAN，但也从30几期一路看来了，本次的小编形象是比较令我失望D……简陋！直观地就是觉得简陋！很明显，UCG采纳了读者的建议，在书中用漫画的形式把小编的游戏生活描绘了出来！很好，生动、幽默！但在下不明白这与简陋有什么联系？从所谓2.5D的形象一下变成这样，犹如给一个被次世代画面宠坏的玩家一台FC般……都是小编形象差距咋那么大呢？

2.栏目：情报站中的“流言版”让我想起了“流言蜚语”栏目啊……虽然可靠性欠缺，但大大增加了原本比较死板的新闻的娱乐性，“游戏进行时”很好地照顾到厌倦了“大作”、“神作”的玩家，二线作品也是不错D，小编们想得真周到。“Wii世代”与“360全方位”自然是次世代主机的专门版块，希望不久后能见到PS3专版，叫“三度冲击”如何？

3.赠品：迷你DVD的制作越发精良，想必诸编已得心应手了，表扬！但是……谁提议的“奖品不要送掌机”啊，这不是把我最后一线得到PSP的希望之光也掐灭了吗？石化ing……

编 咳咳，我和星夜并没有心虚……言归正传，今年的2007版小编形象使用至今几乎遭致了来自各方的所有批评，我们今后一定会引以为戒，谨慎使用风格过于另类的设定，不过还请读者朋友们放心，最新版的小编形象我们已经在锐意筹备中，相信春节时即可与大家如期见面，届时还请多批评指正。至于吴昊同学提到的“PS3专版”，由于考虑到目前PS3在国内的低普及率，我们还没有将其正式列入新栏目的筹划表中，需要再观望一阵，不过“三度冲击”这个名字创意不错，我们会认真考虑的，希望届时您不要告我们侵权（笑）。至于大家最关心的“互动信箱”奖品方面，其实我们也并没有说过从此再不送PSP，目前赠送的一些动漫周边只是调节而已，就本期而言，相信那些小编们从TGS上带回来的精美赠品就足以让大家流尽口水了吧？至于下期还有神秘大奖相送，请大家密切关注哦！

电视游戏太乏味了

北京 曲超

我来谈一下对电视游戏的看法。现在的电视游戏对我吸引力实在不大，因为现在的游戏比的都是画面，游戏性实在……最近接触了网游，在以前我根本是对网游毫无兴趣，但现在则较多沉浸在网游里，现在很多人都在玩网游，玩了之后都不再或很少接触单机游戏了，我在玩了网游后也有这种感觉，相比较网游和单机游戏最大的不同就是交流和自由，在网游世界里，并不是只有你一个玩家，很多人都会融入到这个游戏中，这样就少不了玩家之间的交流，这样可以和人聊天，谈谈心得，这样可以使游戏玩得不会那么烦闷。网络游戏的任务也是丰富多采，除了主线任务要做之外，其他的任务想什么时候做都行，也不影响游戏，总之就是想怎么玩就怎么玩。在这些方面，单机游戏就差点了，单一的游戏方式就像一条山路，引导你走向终点，虽然没那么好走，但是就这一条，所以玩法并不是很多，打穿一次要过好久才会再重温一次，就好像一次旅游，游完景点就不再来了，直到时间长了，就再去游玩一次。单机游戏最拼不过网游的就是交流方面，一个人玩RPG游戏，闷闷地走完全程，比起网游里组队聊天打怪可逊多了。哦，还忘说了一点，网游随时还有活动的更新，随时有新的任务，新的挑战，而单机游戏一成不变的任务很难让人再坚持下去。总结一下就是电视游戏相比较网络游戏太乏味了，连《最终幻想》这样的游戏也是，虽然电视游戏中也有网络游戏（如《最终幻想XI》），还有网络对战等，但相对来说还是太少了，所以可以看到有人玩网游玩2～3天的，很难看到玩电视游戏2～3天的。现在的游戏和以前相比画面要强很多，CG震撼力也十分强，但是游戏玩一会就玩不下去了。时代在变，人也在变，无论怎么变，只希望一路走好，我不知道对电视游戏还能坚持多久，希望电视游戏泯灭之前，我不会放弃。

编 首先，“现在的游戏比的都是画面”这句评价着实有失公允，至少现在依然还是有许多游戏走的是创意路线的，譬如《乐克乐克》、《审判之眼》、《合金回廊》等，请不要以偏概全；说到网游，我不认为“交流”是游戏本身的成就，这种快乐其实源自于人类的交际行为，你在享受网游聊天带来的愉悦同时，消费的其实是你的社交价值——在我看来，这无疑是一个亏本买卖，如果一个人有这样的时间和精力，它完全可以用在更有意义的事情上，譬如建立和维护正常的社交网。请相信，没有人会尊重一个在游戏里呼风唤雨而在生活中却邋遢得一塌糊涂的人，那只能说明这个人不懂得基本的自制。你说的没错，玩电视游戏2～3天的人确实不多见，但玩网游玩2～3天后暴毙网吧的新闻却比比皆是，这着实让人触目惊心。再者，“乏味”只是一个相对的定义，如果你痴迷于一个事物之中，自然会对同类的其他事情感到乏味，这就好比你最近非常喜欢《快乐男声》等选秀节目，沉浸在“互动”与“常变常新”的快乐当中，那么自然就会对“流程一成不变”的影视剧感到乏味。时代并没有变，变的只是人的心而已。所以请放心，电视游戏是绝对不会泯灭的——无论您放弃与否。最后，真诚地送您一句话：适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。

本期问题

1.在本届TGS上您最关注的游戏是哪一款？

2.您觉得本期TGS报道整体感觉如何？有哪部分环节有尚需改进的不足之处？

3.请问您近期有没有为了购买次世代主机存钱的打算？如果有的话，会是哪一台呢？

4.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、TGS报道、新闻、前线、特企、攻略、研究、小说、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在190期公布

10A 互动信箱送礼名单

《真·三一万能侠》 太原市中北大学 刘智　《飞跃巅峰2》 华南师范大学光电学院 吴昊

广州	岑祺安	包头	范建军	湛江	林琨峤	北京	秦洪洋	上海	薛　春
昆山	昌盛国	淄博	冯　佳	新沂	刘思远	桂林	沈　洋	怀化	杨　寒
南京	陈　果	鹿泉	高　涛	上海	陆新庆	上海	王　晨	徐州	余　虎
柳州	陈　嘉	上海	李　迪	上海	马亮华	天津	王汉杰	南昌	周明昊

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。

■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



学动画 · 带工资 · 100% 就业

复旦托业影视动画带薪培训就业班火热报名中

入学即签订带薪培训就业协议

边学习边做项目，获得每分钟200-1000元的薪资

累计薪资可达10000元以上

★ 动画人才缺口巨大，复旦托业推出全新带薪培训就业班

动漫产业被称作21世纪知识经济的核心产业，是继IT业后又一经济增长点，影视动画中期制作是动漫产业链中人才需求量最大的环节。复旦托业作为复旦大学产业办下属的培训机构，秉承复旦大学深厚积淀的历史传统，在影视动漫人才的培养及输送方面积累了丰富的经验，现受多家动画制作公司委托推出带薪培训就业班。该班采取培训与项目实战紧密结合的方式，根据个人的能力和表现，给予学员每分钟200-1000元的记件薪资，累计薪资最多可达10000元以上。学员入学经过测试，优秀者可立即做项目拿薪资。基础薄弱者经过专业培训，最迟3个月后，就可边学习边做项目。

★ 完备的课程体系

我们的课程实践性强，学员掌握速度快，不用担心基础好坏的问题。课程设置将国际领先的专业技能与培训相结合，囊括了素描、色彩、表演、角色设计、场景设计、设计稿、分镜设计、原画设计、构成、运动规律、动画制作与创作技巧、二维动画基础、影片剪辑、视听语言、Flash动画制作、Photoshop 、MAYA动画制作、上色、后期合成、剧本分析、影片欣赏等（相当于动画本科专业课程）。

★ 一线知名教师

我们的教师具有丰富的教学经验，本班的教师同时也是具有高水平和实战经验的专业人才，包括一线知名的动画导演和创意总监等。他们都参与过国内外多部大型影视动画项目的制作，并在长期的教学培训中积累了丰富的经验，熟知各种层次学员的学习特点和规律。学员可以在短期之内由新手转变成为“熟练工”。

★ 教学与实践紧密结合

动画制作技术的掌握主要来自参与具体项目实践的时间与数量。边学习边实践，掌握技能的速度和质量都会成倍提高，3个月即可达到“出活儿”的程度。复旦托业承接大量国内外影视动画制作项目。有余力的同学完全可以利用课余时间完成更多作品，赚取更多薪资。

★ 品牌保证，就业无忧

复旦托业受多家动画制作企业定单式委托培训，拥有强大的就业保证。学习结束，直接进入企业工作，适应快，实践能力强。全部学员入学即签订带薪培训就业协议，凡成绩合格者全部安排在影视动画等相关企业从事影视动画制作。

★ 多项收获

学员成绩合格可获得复旦托业结业证书，可参加上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证及NACG认证考试，并被收录到国家动漫专业人才数据库中。

本班首批招收50名学员，户籍不限，

18岁以上，高中以上学历，登录网站可

提交报名表，名额有限，报名从速！

报名电话：021-55666763 021-5566[illegible]96

详情登录：www.fudan-training.com

上课地点： 复旦大学新闻学院内， 教学设备优良； 食宿条件好； 交通便利； 现有两期学员在读中， 可试听！



《掌机王SP》&《口袋玩家》

招聘启事

▶ 招聘职位：编辑　工作地点：深圳

符合以下条件，即可报名应聘：

1. 应聘《掌机王SP》需热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。应聘《口袋玩家》需熟悉并热爱《口袋妖怪》，同时了解《口袋妖怪》相关的动画、漫画、周边及相关文化等。
2. 对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4. 思维敏捷，文笔优秀。
5. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章：
   掌机王SP：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。
   口袋玩家：一篇战术研究或精灵分析的文章或一篇《口袋妖怪》游戏文化相关的文章，一篇专题企划的制作方案；一篇对《口袋玩家》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：

兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；

Email请投往： pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为我们的新小编吧！

当你厌烦了引领时尚最前端的PSP和NDS、渴望追求存留在脑海深处的儿时的红白机游戏记忆时，不妨尝试一下这款这款掌上FC3000游戏机吧。

O.S.FC3000
便携式掌上游戏机评测

FC3000的机身仅有一只鼠标般大小，拿在手中感觉十分小巧。它采用了一块2.5英寸的彩色液晶显示屏，常规布局的按键，左侧是传统的十字键和复位键，右侧则是四枚功能键和开始/暂停键，实际游戏时按键的感觉良好。复位键上方的边缘处是电源开关，只要轻轻拨动便可以启动，FC3000主机可以完美运行任天堂经典的FC游戏，机身右侧底部设有一个专用卡带插口，可以按随意替换专门的游戏卡带，相对上一代O.S.掌机FC3000掌机的卡带可以完全插进卡槽，而不再会凸出一截而影响美感。只要三节AAA电池就可提供长达八小时的实际游戏时间。这台主机有一个特别的功能，那就是可以通过专用信号线连接到家里的电视输出游戏画面，这样一来，就可以在家中体会原汁原味的FC游戏了，更何况，FC3000比传统的FC主机要轻便许多。



北京嘉兴游戏机经营店

凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘，加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘，数量有限，送完为止！

大酬宾

* 邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号　★（东城区）美术馆销售中心
邮编：100010　收件人：蔡晓初　先生　地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号
传真：010－64035610　持卡人：蔡晓初　热线电话：010－64031591　64035610
交通银行：405512 4091 9649 609　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

超薄版 PSP 1399 元

PSP 1260 元（全新）

Wii 1850 元 豪华版（可改）

PS3（豪华版）60G 3380 元 80G 3550 元

NDSL 1040 元（多款颜色）神游NDSL 已发售！

PStwo70000 型全系列 1050 元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

光环 3 限定版热销中！新主机 65 纳米接受预定！

XBOX360 豪华版 2480 元

嘉兴三免维修服务中心

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理 100% 全部修复让您放心使用。

PSP 太空战士 7 限定版 2390 元

PS II 配件

7XXXX 光头	90－160 元
光头线圈（全新）	120－260 元
光头光管（全新）	180 元
光头主驱103芯片（全新）	380 元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新）	380－550 元
PS II 主机精震图像芯片	150－280 元

PSP 配件

PSP主机与电视连线	190 元
PSP 主机 GPS 配件	380 元
PSP用摄像头	290 元
PSP原装夏普液晶（全新）	280 元
PSP原装三星液晶（全新）	190 元
PSP原装背光板（全新）	180 元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120 元

日版全新PSP 主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60 元）	1350 元
港版全新PSP 主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60 元）	1390 元
日版全新PSP 主机＋充电器＋耳机＋包＋2GB 棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60 元）	1580 元
港版全新PSP 主机＋充电器＋电源＋耳机＋包＋4GB 棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60 元）	1750 元
Wii 全新主机＋手柄＋双节棍＋架＋电源＋AV 线	1990 元
XBOX360 全新主机＋有线手柄＋AV 线＋电源（港版）	1990 元
XBOX360 全新豪华主机版＋无线手柄＋分端线＋20G 硬盘＋耳机＋网线＋金会员卡	2580 元

本公司面向全国批发主机和配件！
因版面有限，如需PSP、NDS 原版游戏，详情请电询！
电话：010－64035610（10：30－19：30）

北京艺隆聚兴游戏服务中心

本月特价：PSP 超 豪华版（原瑞明兴隆）邮购 维修 回收

（PSP1.5 豪华版一台＋索尼 4G 记忆棒＋原装贴膜＋USB 线一条＋原装UMD 引导盘）1790 元（本月内有效！）
（PSP2000 豪华版一台＋索尼 4G 记忆棒＋原装贴膜＋USB 线一条）1780 元（本月内有效！）

面向全国高价回收各种二手游戏机！

PS3 60G 3550 元

Wii 1690 元

PSP
港版软降 1.5 豪华版 1350 元
PSP 普通版（1.5 版）1250 元
PSP2000（软降版）价格电询！
PSP 贴换 PSP2000 450－550元

NDSL 1050 元
神游 NDSL 价格电询！

NDS烧录卡：
R4烧录卡（免刷机）230元
Super card（免刷机）195元
EZ5（免刷机）195元

神游 GBA－SP（加亮版）650 元
GBA－SP＋750 元贴换全新 NDSL
50 元NDS 游戏等价贴换

PSP 2G 记忆棒（低速）150 元（高速）165 元
PSP 4G 记忆棒（高速）299 元

PStwo 950 元

PS II＋750 元贴换全新 PStwo77000 系列主机
PS two 主机（双手柄、AV 线、电源、8M 记忆卡、多款游戏）1199 元

XBOX 360
港版 电询！
精英版 电询！
韩版 2550 元

PS3 正版盘：天剑　装甲核心　龙穴　大众高尔夫 5　VR 战士 5　抵抗人类灭绝　高达无双　山脊 7　忍者龙剑传

PSP2000 最终幻想 VII 限定版

PS3 PES2008（实况足球）接受预订！因版面有限，详情请电询！

二手机专卖区（主机邮费 35 元，掌机邮费 20 元）

二手 XBOX360 豪华版 1600 元　二手 PSP 豪华版	1150 元
二手 PS2 主机 39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	630 元
二手 PS2 主机 50001／50002／50006／70007＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	730 元
二手 XBOX 主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	750 元
二手 NGC 主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV 线＋电源＋原装IC	580 元
二手 GBA－SP 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	450 元
二手 GBA 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	290 元
二手 GBC 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	180 元
二手 NDS 主机＋烧录卡 650 元　二手 NDSL主机＋烧录卡	850 元
二手 DC 美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏 10 款	320 元
二手 PS 主机 5501／7501／9002＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	290 元
二手 PSone 主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款 690／单机	350 元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	280 元

诚征加盟店

店址及汇款地址：北京市前门西大街西123号（宣武门东大街）　邮编：100031
电话：010－66033838　13011179789（二手机回收与销售）　收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929　持卡人：赖伟涛
工行卡号：9558 8002 0014 6920 521
乘车路线：地铁：9 路、15 路、25 路、44 路、特 4 路、808 路、820 路、821 路、848 路、922 路宣武门站下车向东 300 米路北或地铁和平门站下车向西 200 米路北（北京急救中心向西 100 米即到）　营业时间：9：30－20：00

地铁站　本店　地铁站　宣武门　和平门　加油站　北

上海梦恒电玩俱乐部

Dream Square

拥有11年优良信誉，我们向玩家承诺：
“不参与恶性价格战！”
“也绝不更换任何原装配件！”
“确保您在梦恒买任何东西都感觉更放心！”

梦恒不只是一家普通的游戏主机专卖店，我们同时也服务于各大游戏软件开发公司，例如Ubisoft，2K，EA，九城等。为它们提供专业的技术和维修支持。

地址：武进路576号，近河南北路。　交通：6/18/66/21/轻轨
电话：021-63645839　手机：13818099570／13701657256

上海王子电玩

四川路店　（原上海王子游戏）www.wzdw.net.cn　淮海路店

四川北路　溧阳路　海伦西路　东宝兴路　北　西藏路　广西南路　浙江南路　淮海东路　人民路

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编：200021　收款人：王君春　QQ：414602755
邮购咨询电话：021－53837005　021－29624469　发送短信至：10602129624469（小灵通）
E－mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn　淘宝网商店：http：//shop33984519.taobao.com

主机	价格／邮费
SONY PSP2000 型（FF7 限定版，含正版碟和手机链）	2250／20
SONY PSP2000 型日本版（黑、白、银）	1380／20
SONY PSP2000 型日本版（粉、蓝、紫）	1420／20
SONY PSP2006 型香港版（黑、白、银）	1380／20
SONY PSP1000 型日本版（银、粉、黑、白、金）	1250／20
SONY PSP1000 型（日版）普通型（蓝）	1180／20
SONY PSP1000 型日本版（豪华版）	1400／20
SONY PSP1000 型日本版（1GB 豪华版，白色）	1450／20
SONY PSP1001 型（美版）普通型（黑，送膜和线）	880／20
SONY PSP1007 型（台版）普通型（黑，送膜和线）	880／20
SONY PSP2000 型 专用原装视频连接线	200／10
SONY PSP2000 型 专用原装线控耳机	200／10
SONY PSP 正版游戏——怪物猎人 2（含挂件，美版／港版）	250／10
SONY PSP 正版游戏——宿命传说 2（日版）	90／10
SONY PSP 摄像头 日本版（带盘，可引导游戏）	320／10
SONY PSP GPS 接收器 日本版	340／10
PS2 主机（70006 型＋原装手柄＋记录卡五款游戏）	850／20
PS2 主机（79006 型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150／20
PS2 主机（77006 型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1180／20
PS2 主机（75006 型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1180／20

主机	价格／邮费
WII 主机 任天堂 日本版（全配置，原包装）	1780／30
WII 主机 日本版（全区直读 WiiKey ＋两款游戏）	1800／30
WII 主机 原装无线右手柄	250／10
WII 主机 原装无线左手柄	140／10
任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红、玛瑙黑	1150／20
任天堂 DS Lite 日版 白、粉红、兰色、黑色	1100／20
任天堂 DS Lite 日版 冰兰、金属玫瑰、金属银	1150／20
任天堂 DS Lite 美版 白、粉红、兰、黑色	1080／20
三免 DS 烧录卡 R4（免刷机、免引导、免转换）	230／20
SONY T20 数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	1680／20
夏普 904SH 手机（3G）兰、紫 二款颜色	1080／20
任天堂 DS 手掌机（日版、港版、美版）	980／20
任天堂小神游 SP 机增亮型（全套）	680／10
任天堂 日本版 SP 机（淡蓝色）	580／10
任天堂 日本版 NGC 机（黑、银、黄色、收藏精品）	650／20
任天堂 日本版 N64 机（粉红色限定版，收藏精品）	580／20
PS3 主机 日本版 60GB（主机＋原装无线手柄＋AV 线）	4300／50
PS3 主机 原装无线手柄	300／10
Xbox 360 主机 港版（原装手柄＋耳机＋直读＋电源）	2680／30
超任主机（原装手柄＋AV 线＋电源）	100／20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询！

极品飞车 9	太空战士 4（中文）	车神 3	高达友君战场（中文）
机器人大战 J	洛克人 EXE6	海贼王龙之梦（中文）	龙珠 GT 变身
机器人大战 OG2	火影忍者 3	黄金太阳 2	V 拉力 3 赛车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人 ZERO4	FIFA2006	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	坏玛里 4（中文）	拳皇 EX.2	勇者斗恶龙 2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判 3（中文）	实况足球 6（二代）	黄金太阳 1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	恶魔城.3 晓月（中文）	指环王 3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争 1＋2	口袋红、兰宝石（中文）	玛莉网球	极品飞车（地下狂飙）
王国之心（记忆之链）	SD 高达（中文）	魔幻迷宫 2	火焰纹章.烈火之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	波斯王子	火焰纹章.封印之剑（中文）
新约圣剑传说（中文）	牧场物语（2）女孩篇	火影忍者大结集 2（中文）	星之卡比 2
萨尔达（中文）	合金弹头	幻想传说（中文）	我的太阳 2（中文）
七龙珠 Z（布欧的愤怒）	光明之魂 2（中文）	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣摩光石）（中文）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	约束之地	银河战士 2（中文）	瓦里奥制造（大回转）

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021－65872517
营业时间：10：30－20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147 路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021－53837005　021－29624469
营业时间：12：00－19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线



玩不累会员总数 18375

合肥步行街店 13739224693 庐阳区淮河路 海亚商城 地下一楼

天津福安店 13718289164 和平区福安大街60号 沃尔玛二层 迪信通玩不累

上海七宝店 13482542277 七莘路3023号 七莘路新龙路口 星钻城迪信通二层

上海亚新店 13370278002 普陀区长寿路401号 亚新生活广场二楼 迪信通内

上海西郊百联店 021-52161107

上海大宁店 021-33870208

上海星游城店 021-64685015

上海南方店 15921423876

北京海龙旗舰店 010-82660298

北京鼎好店 010-82699840

北京华威店 010-66018816

北京桂秀店 010-51671070

北京望京店 15910862204

北京E世界店 010-62684306

北京建外SOHO店 010-62685627

天津赛博店 022-58892280

玩不累淘宝网络商城一店 shop33706400.taobao.com

玩不累淘宝网络商城二店 shop33833023.taobao.com

玩不累

玩不累全国会员服务专线 （021）54108800 分机 2230

NEW WORLD 南京新世界电子公司

全新改版：www.xsjgame.com



业务QQ：365215898　　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗，现“神游联盟”专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务　凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目　“神游公司iQue系列产品”“索尼游戏机系列产品”“任天堂掌机系列”“精码精灵掌机系列”及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生 万先生

批发热线：（传真）025-85501289　85514909

邮购部：地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来

电话：025-85514909转103　售后投诉电话：13003406558

销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生

终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生



鼓楼旗舰店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐



新街口旗舰店：南京中山东路67号
电话：025-84704938　联系人：卫先生



珠江路批发部：南京百脑汇2楼2H01
电话：025-83690449　联系人：周小姐



鼓楼新店：南京中央路37号2单元102
电话：025-66890589　联系人：郑小姐



批发总部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：万先生



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898898　联系人：高小姐



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生


风云电玩
南京风云电玩
www.FY-GAME.com 咨询QQ:624980062
电玩时尚 游戏精品
鼓楼一店:中央路28号(麦当劳旁)
电话:025-83612540 联系人:蒋先生
鼓楼旗舰店:中央路47-8号(鼓楼隧道北口)
电话:025-83249216 联系人:李先生
风云电玩总店:鼓楼厚载巷12-102号
批发热线:025-83462500 联系人:徐小姐 鲍先生 业务QQ:391734131
维修部:
一部:中央路47-8号
二部:厚载巷12-102号
电话:025-83462502
专业维修 立等可取
专业技师为您提供最完善的维修方案
售后服务:凡在本店所购主机一律提供七天包换、一年保修、终身维修服务。
风云电玩淘宝店:http://shop34554357.taobao.com
邮购部:南京市玄武区厚载巷12-102号
邮编:210001 电话:025-83462500 收款人:李真庆
所有网购、邮购物品均由专人负责,款到当日发货。


上海鑫定音电子
上海鑫世代电玩
SHANGHAIXINSHIDAI
次世代的主机
鑫世代的信誉
1060元
1980元
2580元
3880元
1418元
南京西路
地铁二号线
威海路
鑫世代电玩
茂名北路
延安中路
地址:上海市静安区茂名北路74号
公交:49、71、127、1、925路石门站下,
地铁二号线南京西路下
垂询电话:021-62179427 15900748093
MSN:sh_gametime@hotmial.com
联系人:张先生 QQ:363956036
工行:1001 2074 0122 1643 458 张昱旻
淘宝网址:shop34381226.taobao.com
本店将热忱为您服务,欢迎来电垂询!


上海 瑞格电玩 RUIGEGAME
上海 游戏2000
PLAYSTATION 3 3300RMB（80G）
Nintendo Wii 1888RMB
XBOX 360 2800RMB（港版）
PSP PlayStation Portable 1388RMB
NINTENDO DS 1050RMB
拥有PSP的玩家 均可到本店换游戏
吉他英雄3 980元
PSP2000
PSP太空战士7限定版 2450元
游戏2000 徐汇区梅陇店
联系人：李兆中
地址／ADD：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路） 邮编：200237
电话／TEL：021-6425-2807
手机／MOBILE：13918976681
建行龙卡帐号：4367 4212 1733 4166 931
50、218、131、957路均可到达
地铁一号锦江乐园站下到本店只需5分钟
营业时间：10：00-20：30
游戏2000 静安区静安店
联系人：冷将
地址／ADD：上海市静安区凤阳路678号（近南京路石门二路口）邮编：200041
电话／TEL：021-6218-2099 021-6267-5167
手机／MOBILE：13002128661
持卡人：冷浩
建行龙卡帐号：4367 4212 1690 4168 962
20、112、23、15、21、37、41、939路均可到达
地铁一号、二号线石门路站下火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00-20：30
瑞格电玩 卢湾店
联系人：唐抒捷
手机／MOBILE：13916518018
电话／TEL：021-5306-2481
地址／ADD：上海市卢湾区黄陂黄路719号（近建国东路）
MSN：YAYA1979@MSN.COM QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
109、932、向南步行4分钟
地铁一号线黄陂南路站下，往新天地方向步行10分钟
营业时间：10：00-20：30
游戏2000 昆山市和鑫加盟店
联系人：卞惠
电话／TEL：0512-5751-9020 0512-5730-7526
传真／FAX：0512-5751-9020
地址／ADD：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号
宽敞的新店面
劲爆次世代试玩区
游戏硬件展示区
充足的货源，优良的品质
PS3
XO360
Wii
宏龙GAME
新登场 PSP2000 更轻、更薄、更便携……
一切尽在·福建南路88号 旗舰店
宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海市黄浦区福建南路88号
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63202488 53836803 021-63200316
淘宝网址：shop33817363.taobao.com
宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33367080.taobao.com
宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东博山东路87号-7门面
交通：638\130\518\815\隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214605
淘宝网址：shop34103514.taobao.com
宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、16、28、27、34、45、59、61、72、76、93、123、109路
电话：028-85562122
淘宝网址：shop34375498.taobao.com



五度引爆即将展开

240页大16开精装特辑＋PS2专辑 MV DVD

10月中旬 全国上市

PS2专辑DVD 金曲MV大合集 VOL.5	PS2游戏至尊年鉴
31首经典PS2游戏金曲MV大奉献 让您尽情享受视觉及听觉的双重盛宴	2006年8月1日～2007年9月1日期间 收录百余款值得关注游戏的权威年鉴

剧情小说 战神2＋宿命传说重制版
精彩绝伦的剧情小说带给您至高的阅读享受

经典攻略研究大集合

为您精选PS2上十余部经典游戏的攻略研究，让您的PS2再度活跃起来吧

《超级机器人大战　原创世纪合集》、《大神》、《女神侧身像2　希尔梅丽娅》、《奥丁领域》、《战神Ⅱ》、《王国之心　记忆之链》、《荒野兵器5》、《如龙2》、《神之手》、《零　红蝶》、《最终幻想Ⅻ国际版》……

倾情奉献，游戏·人五周年纪念号金秋相约
继往开来，迎接游戏文化的“新兴奋，新感动，新时代”

10月15日 全国上市

TOP 50大型专题全面启动

五年梦回 50个浓缩业界变迁的元素
巅峰汇聚 50部综合评价最高的神作
侠胆仁心 50位值得铭记的游戏英雄

本次《游戏·人》还将收录栾东、小奥斯卡新作，SILENCE《年代记》，阿修罗《钢铁的密码》等十余篇美文，另外“五周年寄语”精选50位读者、撰稿人、编辑、同行、游戏从业者心声，讲述他们五年来与《游戏·人》的故事，分享游戏人五年的成长历程。CD收录15位编辑的游戏音乐推介，在流淌的音符中品味过去与现在。《游戏·人》五周年特辑，游戏人珍藏的回忆……

